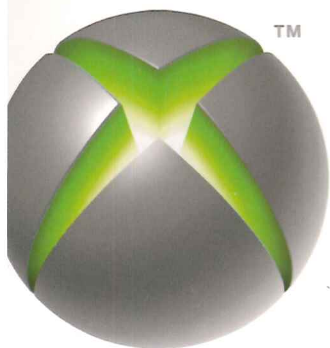
PURE UNREAL III **ALPHA PROTOCOL** NINJA GAIDEN 2



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

.95€ Nº20 JULIO 2008



DRAGON BALL Z BURST LIMIT

SOUL CALIBUR IV

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

AQUÍ VA A RECIBIR HASTA EL APUNTADOR

Ahora en Xbox 360®

Descarga contenido exclusivo en Xbox LIVE a partir de otoño de 2008



Número 20 Julio 2008
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

E3 2008: ¿El Retorno del Rey?



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Este año, el E3 regresa a la casa que nunca debió abandonar: el Convention Center de Los Angeles. Es cierto que aún es pronto para saber si, con el tiempo, conseguiremos entre todos volver a los tiempos en los que el mundo de los videojuegos se paraba de verdad durante la feria, pero también lo es que rectificar es de sabios, y era cuestión de sentido común eliminar el lamentable formato de los últimos años.
Llega, en pocos días, la edición 2008, y allí que nos vamos para ofreceros, de primera mano, todas las novedades que vayan apareciendo en el catálogo de Xbox 360, y además traeros unas cuantas sorpresas para que degustéis el E3 como nunca antes lo habíais hecho.
De momento, y a la espera del E3, te dejamos con un 'crossover' que promete no dejar indiferente a nadie: Mortal Kombat VS DC Universe. Hemos estado en Chicago para traértelo en exclusiva y tiene muy buena pinta. Eso sí, queremos hacer una petición desde la Revista Oficial Xbox 360: ¡queremos también un Mortal Kombat VS Marvel!

¡Ah!, y otro dardito envenenado para quienes aún piensan que los juegos son cosa de personas con problemas de relaciones sociales. Un estudio —otro más— elaborado por el psicólogo australiano Daniel Loton, de la Universidad de Victoria, determina que no merma las habilidades sociales de los usuarios. "Nuestros análisis demuestran claramente que los videojuegos no causan problemas sociales y que los problemas sociales no llevan a las personas al juegos", opina.
Este análisis social ha sido realizado en base a encuestas de 621 usuarios de videojuegos, con un consumo semanal de más de 50 horas, en un 15 por ciento de éstos. De este dato, sólo un 1 por ciento registra "problemas" sociales, como la timidez.

¡Nos vemos en Xbox Live!

FE DE ERRATAS: En el nº 19, en el Primer Vistazo de Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian (pag XX), hay un error. El título no contará finalmente con modo cooperativo ni online.

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Redacción: Antonio Bejarano
Email: antonio.bejarano@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Pedro Pablos
Email: pedropablo@unidadeditorial.es



Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



DVD /Actualidad: Jorge Núñez
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Actualidad Kaos2K
Email: xbox360@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Antonio Bejarano - antonio.bejarano@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, Juan García '*Xcast*', José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*' y Jorge Núñez '*Clapillo*'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Contenidos





Número 20 Julio 2008

www.xbox.com

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL XBOX

¿Regreso a un pasado glorioso?



Asistimos a la presentación de la revolución en Xbox 360.
Y a las de todas las editoras. ¿Te las quieres perder?
Y además... lo más nuevo de...

CALL OF DUTY®

...en el próximo número

» Info

Publica Virgin Play
Desarrolla Midway
Jugadores 1-2
Online Luchas a través de Xbox Live

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Brutal y sangriento choque de titanes

Nacho Ortiz (Chicago)

No llega a hacer válido ese tópico de renovarse o morir, pero casi. *Mortal Kombat* entra en el terreno del cross-over con una vuelta de tuerca tan inesperada como bienvenida. Las peleas contra nenazas como Goro, Kintaro, Shang-Tsung o Shao Kahn se han terminado. Ahora esperan hombres de verdad, como Superman, Batman, Flash y otros superhéroes de DC Cómics, contra los que no hay Fatality que valga. Cara a cara en su despacho, Ed Boon, creador de este festín de golpes, chorros de sangre y desmembramientos, nos explica cómo se puede fundir lo mejor de estos dos universos tan complejos y acabar a puñetazo limpio.

Parece que fue ayer cuando este beat'em up arrancaba de cuajo su primera médula espinal y ya han pasado casi 15 años desde el primer *Mortal Kombat*. Ese tiempo ha visto cómo la serie ha tenido momentos brillantes e irregulares, éxitos comerciales, desencuentros, e incluso aplaudidas incursiones cinematográficas. Tras 17 juegos en su haber, la franquicia es toda una experta en asestar y fajar golpes. Tanto, que se le comenzaba a echar de menos, y eran muchos los seguidores que esperaban un *Mortal Kombat* en la nueva generación. Después de *Deception* y *Armageddon*, el pasado abril Midway lo anunciaba en su Gamer's Day por medio de un espectacular trailer, pero nadie podía prever que en él Sub-Zero se enfrentase a ¿Batman? Era la primera vez que en los kombates de MK aparecían personajes de otros universos.

Buscando rival a la altura

"Llevábamos 10 años con la idea de hacer un *Mortal Kombat* versus algo. Habría sido genial hacer un cross-over con otra saga de lucha como *Tekken* o *Street Fighter*, pero no dejaba de ser una utopía por el hecho de ser competidores. "Por eso, pensamos en DC. Les hicimos llegar la idea y, antes de darnos cuenta, estábamos trabajando en ello", respondía Ed Boon sobre los orígenes de esta reunión de súper hombres, quien también aseguraba que las posibilidades que ofrecen los héroes de DC encajan perfectamente en la línea de *Mortal Kombat*, además de añadir cierto factor dramático. Desde los tiempos de *Street Fighter Vs Marvel*, gran éxito comercial y de crítica, no se vivía un crossover de estas características en el género. Tampoco son fáciles de llevar adelante. El equipo de Midway ha tenido que trabajar con la supervisión de DC en todo momento, celosa del trato que iban a recibir sus personajes. Y si bien el grado de libertad ha sido amplio, ha habido particularidades de *Mortal Kombat* que se han debido modificar, como

SUPERPODERES DE SUPERHÉROE

Puede que las fuerzas entre luchadores de Mortal Kombat y superhéroes DC se hayan equiparado, pero en Midway han cuidado mucho que el catálogo de superpoderes de los Superman, Batman y compañía estén a la altura de lo que se espera de ellos. Por ejemplo, el hombre de acero tiene su aliento helado que puede usar para soplar o para absorber, su mirada láser, capaz de mantenerse durante varios segundos si se pulsan repetidamente los botones, un demoledor puñetazo contra el suelo que hace retumbar la tierra o puñetazos con los que lanzar por los aires a los rivales. Batman tiene su Bat-cinturón lleno de gadgets a cual más ingenioso, y Flash utiliza su supervelocidad para realizar una cantidad diferente de combos y acciones; desde una lluvia de super puñetazos con la que calentarle la cara al rival, a correr a su lado y hacerle girar como una peonza o empalmar varios ganchos seguidos para que el enemigo no toque suelo. No en vano, se trata de superhombres.





los 'Fatalities'. El brutal santo y seña de la saga, esos movimientos finales, para acabar con un enemigo moribundo de la forma más sangrienta e inhumana posible —no en vano hemos visto decapitaciones, eventraciones, empalamientos o estallidos viscerales, entre otros— se han tenido que ajustar para respetar la voluntad de DC de mantener la dignidad de sus superhéroes. La verdad es que no debe de hacerle mucha gracia a la editora norteamericana que su emblemático Superman, el hombre que no se despeinó ni en el combate a muerte contra Doomsday, acabe mutilado o sin cabeza tras sufrir un Fatality.

Pese a que van a tener que revisarse y adecuarse, Ed Boon asegura que se incluirán movimientos finales. "Vamos a permitir a los jugadores ejecutar una combinación secreta de botones y realizar así un movimiento final realmente espectacular, con el que finalizar el combate".

Borbotones de sangre

Pero no por esto los kombates de *MK vs DC* van a ser un pudoroso paseo de rositas. Nada más lejos de la realidad. A pesar de que todavía no hemos podido ver ninguno de los movimientos finales, sí se nos ha mostrado el sistema dinámico de daños que se ha integrado. "Pueden ser superhéroes, pero aquí van a sangrar, y mucho", nos comentaban desde el estudio. Y sólo hay que ver lo impoluto que empieza Batman una pelea y cómo acaba, tras un par de rounds: con arañazos en el pecho, cortes y sangre en la cara, moratones, heridas en las piernas y hasta perdiendo trozos de la capa. "En *MK Armaggedon* te pegaban en el estómago y se te ponía un ojo morado", bromea Steve Beran, veterano director de arte, apuntando a que este nuevo sistema es una clara evolución del implementado en los tres últimos

A DC no le gusta ver a Superman sufriendo un 'fatality'





Cada personaje está compuesto por 20.000 polígonos, 5.000 más que los modelados de *Street Fighter IV*.

títulos de la saga, que únicamente recogían daños faciales y genéricos. Éste, en cambio, es específico para cada personaje y dependiente de los impactos. Beran también explicaba que el tono empleado en el juego, tan oscuro como un *Mortal Kombat*, se ha contagiado a los personajes DC, con ligeros rediseños en sus trajes, y a sus escenarios. En este punto pudimos ver una ciudad de Metrópolis totalmente arrasada, con coches calcinados, edificios medio derruidos y la bola que preside el Daily Planet, incrustada en el asfalto. Además, los fondos mezclarán localizaciones típicas de los cómics con los decadentes escenarios de *Mortal Kombat*, serán destructibles y tendrán varias zonas, entre las que se podrá cambiar por medio de secuencias al estilo *DOA*, pero totalmente interactivas, donde el intercambio de golpes no será automático.

Una gran crisis, un gran enfrentamiento

La historia detrás del título está guardada en el más absoluto de los secretos, aunque conocemos que podrá verse desde los dos puntos de vista diferentes y que

Se podrá luchar en Metrópolis, Gotham City...

el modo principal hará buen eso de este recurso. En ella han trabajado John Vogel, guionista de Midway, incorporado tras la marcha de JohnTobias, y el tándem de DC Jimmy Palmiotti y Justin Gray, y explicará cómo dos universos tan radicalmente diferentes chocan en este conflicto ante una crisis que resolver. Además, también dará respuesta a por qué los superhéroes DC acaban siendo vulnerables y por qué han perdido potencia en sus superpoderes, ya que en cualquier situación normal Superman no sería rival para ninguno de los luchadores de *Mortal Kombat* , y en cambio aquí luchan en igualdad de fuerzas.
Pero, ¿qué luchadores de *MK* y que superhéroes incluirá el título? Ese es otro de los secretos que Ed Boon se guarda bajo la almohada. Según declaraba, la plantilla todavía no está cerrada y aún se está trabajando en ella. Lo que está claro es que la conformarán tanto personajes "buenos" como "malos" de los dos universos, con un mínimo de 20. Por el bando *MK* hemos visto a Sonya junto a los ninjas Sub-Zero y Scorpion. Enfrente, al impresionante Superman, Batman y Flash. Más protagonistas se acabarán presentando en el E3 de Los Ángeles, pero según hemos oído a las malas lenguas podrían no perderse la cita Wonder Woman, Robin, Green Lantern, Black Canary, Hawkman o Powergirl, por un lado, y Kabal, Jax, Raiden y Kitana, por otro, aunque nos resistimos a no ver al Joker incluido en semejante conflicto.



Un 'beat'em up' de la vieja escuela

Centrándonos en lo que ***Mortal Kombat vs DC*** ofrece dentro de su género, tras nuestras primeras partidas no podemos más que adelantar que la serie ha intentado llevar a cabo un retorno a sus raíces. Se han desechado los combos predefinidos, dejando libertad al jugador para construir los suyos propios con cualquier combinación de golpes y movimientos, y el enfoque tridimensional deja sitio para un control muy 2D, que incluye opción para saltar y agacharse junto a un cambio de plano que se activa al dejar uno de los gatillos presionados. Los proyectiles también cuentan con un papel predominante. Esto, según corrobora el propio Boon, le da un toque retro a las mecánicas, algo que



¿Quién dice que no podremos dar patadas con el Joker?

PUÑETAZOS EN CAÍDA LIBRE

Si pensábais que esto de cambiar puñetazos entre diferentes partes del escenario era algo exclusivo de la serie *Dead or Alive*, esperad a ver cómo se hace en *Mortal Kombat vs DC*.
Al llegar a los límites del ring, si golpeamos al rival, caerá despeñándose a otra zona. En ese momento se activará una secuencia interactiva, totalmente controlable, a diferencia de DOA, que eran automáticas, en la que podremos seguir arreando puñetazos al rival mientras éste cae. Pero ojo, porque aparece una opción para realizar contras, y si el enemigo consigue adivinar el botón con el que hemos realizado el ataque, las tornas se cambiarán y será él quien nos golpee. El luchador que caiga al suelo de espaldas, recibirá daño extra. El escenario de Scorpion, una cripta volcánica, sirvió de ejemplo para mostrarlo, cambiando entre diferentes plataformas. Resulta una mecánica bastante básica pero de agradecer, ya que añade interactividad y suspense al hecho de ver quién se lleva las tortas al cambiar entre las zonas del escenario.





también obedece a la intención de acercar al juego a los fans de DC Comics, que nunca han tenido la ocasión de disfrutar con un juego de lucha protagonizado por sus superhéroes favoritos.
El manejo incluye dos puñetazos y dos patadas diferentes, mapeados en los botones principales del mando, más un gatillo para realizar las presas y lanzamientos y otro para cubrirse. Las técnicas son fáciles de ejecutar, ya que se basan en realizar semicírculos y combinaciones de toques hacia delante y atrás. Las presas son también interactivas, es decir, cuando capturemos al enemigo, la cámara aplicará un zoom —un recurso empleado también en otras situaciones para añadir más espectacularidad— y tendremos a nuestra disposición un primer plano cara a cara con el enemigo para asestarle puñetazos, codazos, rodillazos o golpes en las articulaciones. Igualmente, también existe una opción para contraatacar, basada igualmente en adivinar el botón con el que nos están golpeando. Entre el catálogo de golpes, cómo no, no falta el gancho típico que manda al enemigo por los aires y deja caer un reguero de sangre. Y si el rival cae al suelo, podremos continuar dándole patadas y puñetazos en la cabeza.

Los amantes de DC Comics estrenarán juego de lucha

Test your might

En definitiva, *Mortal Kombat* se prepara para debutar en la nueva generación, con una fórmula, la del cross-over, que siempre resulta interesante. Más aún cuando los personajes entre los que se mezclan son de la talla de Superman o Batman. Un nuevo reto para una saga que, capítulo a capítulo y pese a los años, siempre mantiene el tipo. Le tendremos por aquí en la campaña navideña. Mas cosas sobre este *Mortal Kombat vs DC Universe*, como sus personajes o el soporte online, en el próximo E3.



"Otro Whopper con doble de queso,
sin tomate y con mucha cebolla, por favor"





COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

EQUIPO REVISTA POWERED BY



Ya está formado el equipo al completo

¡OS PRESENTAMOS AL EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360 AL COMPLETO!

Tras el último de los cinco retos mensuales, que dedicamos en la pasada revista a *GTA IV* (y del que salieron ganadores champion 360tm y lando 789), ya tenemos a los diez ganadores de los retos. A ellos se les unen las cinco mejores puntuaciones del ránking general... Así que nuestro **Clan Revista Oficial 360** está completo. Aquí los tenéis:


Champion360tm


Lando 789


Ander15


dmleto1


PAYAPAS


legia


Jomper


Kaos2K


MAGOACME


Albertikuu



Fortu


Firing



RDV333X


ICHIFANTASY


Albertikuu



¿LOS MEJORES DEL LIVE?

Búscalos y compruébalo...

Hemos intentando hacer un 'dream team' con lo más granado de la red de juego online de Xbox 360. Cada mes nos hemos esforzado buscando a los mejores pegando tiros en *COD 4* y *Halo 3*, los ases del baloncesto en *NBA 2k8*, los conductores más avezados de *Project Gotham Racing 4* y los ladrones más listos de *GTA IV*. Todos habéis tenido vuestra oportunidad, pero sólo estos 15 maestros han conseguido formar parte del equipo más elitista de Xbox Live. Pero ahora empieza lo bueno, nuestro reinado ha empezado...

¡Y encima se hinchan a premios!

Además del impagable honor de formar parte del clan oficial de la ROX 360 y llevar el nombre de su revista favorita a la gloria de Xbox Live, los 15 miembros del equipos se quedan bien equipaditos: por cortesía de Burguer King, una suscripción de 12 meses Xbox Live Gold, un adaptador Wi-Fi Xbox 360 y un Messenger Kit Xbox 360; gracias a O'Neill, una bolsa Shoulderbag gris, y, claro está, una suscripción anual a esta revista.



Los cinco más jugones del ránking...

Como ya os contamos cuando comenzó esta aventura, allá por el mes de febrero, inscribirse en el ránking de *www. revistaoficialxbox.com* tenía premio... Bueno, eso y tener más puntos de logros que todos los demás. Al cierre de esta edición (16 de junio), estos eran los cinco primeros puestos del ránking. Estos cinco ya son parte del Equipo Oficial Revista Xbox 360...

POS.	NOMBRE	PUNTOS
1	Fortu	102058
2	Firing	63116
3	RDV333X	55700
4	ICHIFANTASY	53850
5	MTS ABSOLUM	49217

COLABORA O'NEILL

Anímate...
¡SI TIENES UN CLAN DE XBOX 360 ENFRÉNTATE AL EQUIPO OFICIAL ROX360!

¡TU CLAN TENDRÁ PRESENCIA EN LA REVISTA Y PUEDES GANAR MONTONES DE PREMIOS!

O'NEILL NEWS

The Collective

O'Neill está trabajando para reunir el mayor número de artistas influyentes de todo el mundo.



Para su primera temporada, 'The Collective' reúne al holandés experto en tattoo Henk Schiffmacher y a Hanazuki, un artista independiente con sede en Ámsterdam. La colaboración de los artistas con O'Neill ofrece dos líneas artísticas de inspiraciones muy distintas para le creación de bikinis, camisetas...

El primer reto

Hacemos de 'sparring'

Los redactores y colaboradores de la revista seremos el primer 'equipo' al que se enfrentará el Clan de la Revista... ¿a ver si son tan duros?



La primera prueba de fuego para el recién creado Equipo Oficial será enfrentarse, nada menos, que al equipo de redacción de la revista que tienes entre manos. Tenemos que probar a nuestros propios cachorrillos y para ello un equipo formado por Chema, Maeso, Xcast, Clapillo, Matteo y Bolo se medirán con ellos en el juego que elijan. Probablemente nos den hasta en el cielo de la boca, pero eso os lo contaremos en la siguiente revista. ¿Queréis uniros a la tangana? Pues mandar un mail a **retos@ revistaoficialxbox.com** y os hacemos un hueco a nuestro lado.

COMIENZA LA GUERRA ABIERTA EN EL LIVE

¿QUIÉN SE ATREVE A RETARNOS?

A LO MEJOR CREES QUE TU CLAN ES MÁS DURO



Seguro que hay un montón de valientes en algún lugar que se atreven a cuestionar las facultades de los miembros del equipo. Deben dejarse de bravuconadas y demostrar tales afirmaciones en un cara a cara hasta la muerte.
Todos aquellos que queráis retarnos, apuntaos la dirección: ***retos@revistaoficialxbox.com***. Comentadnos que juego queréis y nosotros nos pondremos en contacto con vosotros para concretar los detalles. Los resultados de los retos que vayamos jugando los veréis publicados el mes siguiente, como siempre, en la web habiatual, www.revistaoficialxbox.com. Suerte a todos los valientes, si es que existe alguno por ahí, claro está.

EA se pone dura

Electronic Arts presume de sus tres lanzaminetos 'hardcore' para 2008

Como si de un preestreno se tratara, Electronic Arts metió hace unas semanas a la prensa española en un céntrico cine madrileño, nos atiborró de palomitas y nos mostró, en pantalla grande, sus apuestas más duras para este año. Los maestros de ceremonias: los productores de estos tres prometedores títulos, procedentes de Digitall Illusions CE, EA Redwood Shores y Pandemic Studios.

Mirror's Edge

Los chicos de Digitall Illusion CE nos demostraron que el vídeo que corre por internet, y que está asombrando a medio mundo, es, de verdad, un vídeo 'in game'. Un título revolucionario, que sigue llamando nuestra atención.

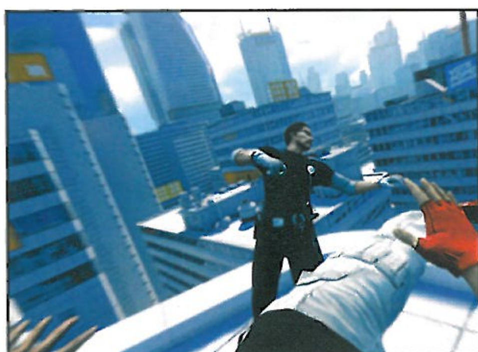
La innovación hay que aplaudirla siempre. Por eso, este sofisticado intento de dar una vuelta de tuerca más a los juegos de acción en primera persona tiene, en un principio, todo nuestro incondicional apoyo. Y es que los FPS están más trillados que la tos, y una brisa de aire fresco en el género siempre se agradece.

Para todos aquellos que no sepáis nada de este proyecto, hay que aclarar que Mirro's Edge pretende llevar al género de la acción en primera persona a una cota de realismo mucho más alta. Vemos desde los ojos del protagonista como en cualquier FPS, pero saltamos, trepamos, corremos y nos dejamos caer, sin perder nunca esta perspectiva hiperrealista.

El juego está ambientado en una enorme y moderna ciudad, gobernada con mano de hierro por un férreo gobierno militar. Se trata de la típica imgen futurista del 'Gran Hermano', donde todo está limpio y en orden, con unos ciudadanos que viven sin la lacra de la delincuencia, pero a costa de perder completamente su intimidad. No hay información que escape al control policial, excepto la que consiguen filtrar unos ágiles mensajeros conocidos como 'runners'. Estos mensajeros vuelan por las azoteas de la ciudad, al margen de la ley, para entregar información confidencial.

En el título, nosotros nos metemos en el papel de uno de estos runners, una chica llamada Faith, y con ella volaremos entre los rascacielos de la ciudad, realizando las acrobacias más arriesgadas. Llegar a un punto de entrega será el principal objetivo de cada misión, para lo que atravesaremos vertiginosos escenarios, haciendo gala de una serie de movimientos espectaculares. Pero aquí no hay superhéroes, sino que todos los saltos y movimientos son perfectamente posibles (aunque extremadamente complejos) para un ser humano: correr por una azotea, trepar por vallas

y cornisas, deslizarse bajo chimeneas inmensas de aire acondicionado, andar por estrechas tuberías sobre 100 metros de caí en el último momento, a un saliente del edificio de enfrente. Todo esto, como un inmenso juego de platafromas, pero desde nuestra hiperrealista visión en primera persona.
El aspecto gráfico del título es otro de sus puntos fuertes y, como ya os hemos dicho, el vídeo que circula por internet y que deja ver el aspecto de un nivel del juego es completamente real. Todo el título tiene una atmósfera de colores vivos, como si transcurriera siempre bajo un sol abrasador. Esta potente luz tiene un aspecto casi mágico, pero que potencia la sensación de soledad de las azoteas de la ciudad. Aquí, en medio de las carreras y saltos, se añaden efectos, como el 'motion blur'; se potencian la sensación de ritmo y



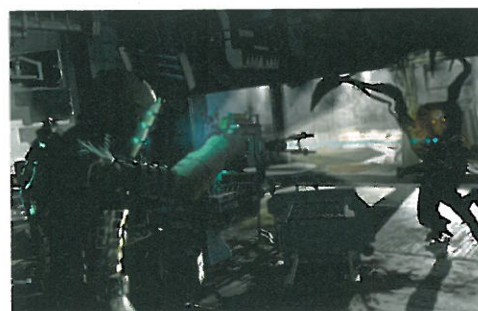


velocidad que envuelven todo el juego.
Pero no todo es correr y saltar, aunque sí es lo principal, ya que aquí también hay peleas contra la policía y la posibilidad de utilizar armas. En la demo que tuvimos ocasión de contemplar, pudimos ver como nuestra mensajera desarmaba a un par de agentes de policía y luego hacía uso de las escopetas recortadas recién cosechadas. Aunque el principal arma con el que cuenta Faith es su agilidad, ya que el acceder a lugares imposibles será lo que le salve el pellejo ante los enemigos, que a veces serán demasiados para repelerlos a tiros.
En definitiva, un juego que da vértigo y que, de mometno, cumple con las expectativas que está generando. A ver qué pasa cuando por fin lo tengamos entre manos.

Dead Space

Miedo, mucho miedo. Eso es lo que se siente al contemplar uno de los oscuros y sangrientos niveles de este espectacular survival horror, que está siendo pulido por los chicos de EA Redwood Shores, que han pasado de programar *Los Simpsons* o *Los Sims 2: Mascotas* a soltarse la melena a base de sangre y vísceras con este shooter en tercera persona.
El nivel que saboreamos en pantalla gigante nos mostraba a Isaac Clarke, el protagonista de esta pesadilla futurista, atravesando las oscuras estancias de una estación espacial abandonada a la deriva. Enormes y repugnantes alienígenas le salían al paso a cada esquina, en escenas típicas de cualquier film de terror, con lo que los amagos de asfixia por palomita atravesada en la tráquea se multiplicaban en el patio de butacas.
El juego muestra ya un acabado casi perfecto, con un apartado gráfico espectacular, con unos escenarios cargados de detalles y unas animaciones impresionantes. Sus productores se recrearon, especialmente, en las secuencias finales que suceden a la caída del personaje principal. Los aliens se ceban con el cuerpo muerto del ingeniero Isaac y podemos ver como lo decapitan, lo empalan o lo desmembran antes de que la pantalla se tiña de rojo sangre. Un juego de terror y acción con mayúsculas, que promete ser uno de los títulos más buscados de la campaña navideña.







Mercenaries 2

Teníamos tan buen recuerdo de aquel *Mercenarios. El Arte de la Destrucción,* que apareciera en Xbox allá por el año 2005, que la presentación de la secuela de Pandemic Studios nos dejó un sabor agridulce (más 'agri' que dulce). Tal vez no nos vamos a poner en lo peor, porque el juego aún se encuentra en una temprana fase de desarrollo (aunque su lanzamiento se espera para septiembre).
El caso es que el juego intenta conseguir el mismo reconocimiento que aquella divertidísima primera parte, conservando el mismo estilo de juego que lo hizo tan popular, pero con las bonanzas técnicas de la nueva generación de videoconsolas.



Así, volveremos a meternos en la piel de unos mercenarios a sueldo para lidiar en tantas guerras y conflictos internacionales como nuestro bolsillo necesite. Todo, en un loco juego de acción en tercera persona, con libertad total de movimientos para movernos por todo el bélico mapeado, al más puro estilo GTA (pero con tanques y bazokas).
Las pegas las encontramos en unos enemigos muy fáciles de eliminar, algunos fallos en texturas y animaciones y unos niveles y misiones escesivamente planos, sobre todo para tratarse de un juego con libertad de movimientos. Tendremos que darle tiempo y juzgarlo cuando esté terminado al 100%.

Captivate'08

Resident Evil 5 V

Capcom los enfrenta en Las Vegas y presenta Bionic Commando, Dark Void y cinco clásicos para Xbox

Aunque la gente de Capcom no nos ha facilitado ninguna imagen de ella, el Captivate'08 de Las Vegas fue el escenario elegido por la compañía nipona para presentar al nuevo personaje femenino que acompañará a nuestro hombre, Chris Redfield.



El productor del juego, Jun Takeuchi, lo situó en África, donde tendremos el primer contacto con los nuevos infectados. Y a plena luz del día, los zombies no parecen más simpáticos. La promesa de los japoneses es la de elevar el nivel de miedo en el jugador y no utilizar viejos trucos y sustos, sino algunas situaciones nuevas que nos hagan agarrarnos a la silla. Para ellos, uno de los elementos con el que van a jugar es el del nivel de detalle de los escenarios, la iluminación y todo lo que afecta a la calidad gráfica del título, que usará el motor gráfico que ya hemos visto triunfar en *Devil May Cry 4* hace muy poquito. Una nueva historia, en la que nuestro hombre persigue al mal, nos llevará al continente africano y seguro que, si sudamos mucho, no será sólo por el sol, que nos vigilará en todo momento.

Una nueva historia, en la que nuestro hombre persigue al mal







S Street Fighter IV

La famosa licencia de zombies y el más popular título de lucha han sido, otra vez, reinventados



Street Fighter IV ha conseguido conservar la simplicidad del juego original



Si sirvió para algo la reunión de Las Vegas fue para que Capcom mostrase el juego por primera vez a la prensa y para que, además, se pudiese jugar.

Según todas las impresiones de los asistentes, el nuevo *Street Fighter IV* ha conseguido algo que se hacía muy difícil: conservar la simplicidad del juego original, incluso en las consolas más avanzadas. La versión de Xbox 360 ofrecerá un sistema de lucha en 2D con vista lateral, movimientos laterales de los jugadores y un clásico control, con seis botones para que los amantes de la franquicia puedan identificarse al 100% con ella. Al mismo tiempo, incorpora el nuevo sistema de cámaras en 3D para ofrecer visiones que antes nunca se tenían tanto desde la perspectiva de los luchadores, como para observar las diferentes zonas del escenario. Una de las aportaciones de Yoshinori Ono, productor del juego, fue la de tratar de explicar que lo que querían conseguir es que fuese tan accesible, divertido e intuitivo como fue la versión que hace algunos años apareció en Super Nintendo.









Bionic Commando



Nuestro héroe, mejorado biónicamente, Nathan "R.A.D." Spencer está en apuros. El gobierno al que juró servir le ha condenado a muerte por un delito que no ha cometido.

Poco son los que recuerdan que el *Bionic Commando* original era un juego de SNES, que ha pasado de los 8 bits a los entornos tridimensionales y se ha traído consigo un montón de reminiscencias de los juegos de finales de los ochenta. La mezcla de elementos de plataformas con un sistema de disparos único se hace frenética y muy adictiva. A eso hay que sumarle el gran interés de Capcom por crear un modo multijugador suficientemente atractivo como para que se convierta en una de los más jugados de Xbox Live. Balanceos, brazos biónicos y armas increíbles hacen de *Bionic Commando* un juego a seguir.

Dark Void

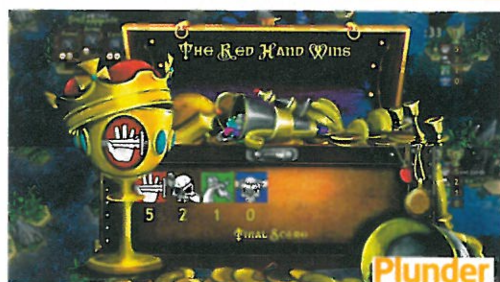


Will es un piloto que ha ido a parar a El Vacío, un universo en guerra al otro lado del Triángulo de las Bermudas. Se une a los Supervivientes para combatir y es ahí donde nos coloca el juego, en un título que combina acción y combate aéreo.

Nuestro héroe enmascarado usa un jetpack para volar a miles de metros de altura y la sensación es de total libertad de movimientos. La idea de combinar el combate en tierra y volando es, cuando menos, llamativa. Habrá que esperar un poco más y, sobre todo, tenerlo entre manos para saber si realmente es un juego por el que apostar.

Capcom se vuelca con Xbox Live Arcade

Bionic Commando Rearmed · 1942: Joint Strike · Plunder · Street Fighter II Turbo HD Remix · Wolf of the Battlefield: Commando 3



Plunder



Bionic Commando Rearmed



WoB: Commando 3



Aunque no hubo ningún tipo de presentación en Las Vegas, sí que estuvieron a disposición de los asistentes demos jugables de los diferentes títulos de Xbox Live Arcade:

Plunder.- Un barco pirata y un juego de estrategia en tiempo real multijugador, con reglas muy sencillas y una mecánica simplísima, diseñada por el creador del modo multijugador de *Halo 2* y *3*, Max Hoberman.

Bionic Commando Rearmed.- Una revisión del clásico de Nintendo, en el que se mejora el aspecto y se mantiene toda la originalidad del título de 1988.

1942: Joint Strike.- Con una dinámica y estética de shooter vertical clásico de los ochenta, este título basado en la serie de Capcom se reconstruye con un motor gráfico totalmente en 3D.

Street Fighter II Turbo HD Remix.- Básicamente se reduce a definición 1080p, en un clásico con los 17 personajes originales y todos los escenarios. ¡Lujo arcade!

Wolf of the Battlefield: Commando 3.- Acción cooperativa en un shooter que sigue con una saga clásica de shooters y que desprende adrenalina y emoción en cada golpe de gatillo.


O'NEILL
JORDY SMITH
T.I.A.
'THIS IS' AFRICA
O'NEILL

DATE UN BAÑO

El juego comienza con un espectacular nivel en aguas del Mediterráneo. El descubrimiento de unas ruinas llevará a Lara a seguir el rastro del mismísimo martillo de Thor y, tal vez, el destino de su madre.







Tomb Raider Underworld

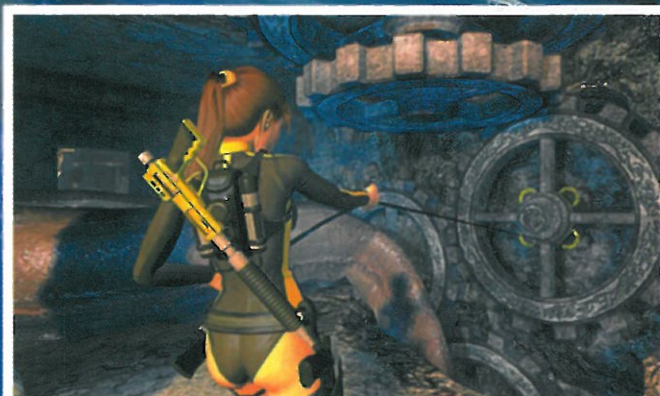
Lara se pone fresquita para el verano y se da un baño con tiburones ¿mediterráneos? y pulpos gigantes

El próximo mes de noviembre es la fecha indicada para el regreso de la arqueóloga más famosa del gremio. Bueno, igual no llega a la popularidad de Indiana Jones, pero desde luego no me negaréis que ella envejece mucho mejor que el del látigo.

Con la campaña navideña como objetivo, los chicos de Eidos tienen ya bastante avanzada la nueva aventura de Lara Croft y decidieron mostrarnos un nivel completo hace unas semanas. Concretamente, el nivel llamado 'Mediterráneo', que tiene toda la pinta de ser el primer nivel del juego.

El nivel comienza con Lara en la cubierta de un yate, vestida con un ajustado neopreno. La arqueóloga se encuentra en el Mediterráneo, investigando unas ruinas submarinas. Nos sumergimos y aprovechamos los gráciles movimientos de Lara para moverse en el agua y nos aproximamos a las ruinas, mientras repelemos los ataques de unos peculiares tiburones blancos (¿en el Mediterráneo?). Al final, las ruinas resultan ser de origen escandinavo (se trata de la tumba de Baldur, hijo de Odín) y parece que contienen los indicios para encontrar el martillo de Thor y la ubicación de la mítica Avalon. Durante el nivel, Lara llega a enfrentarse a un gigantesco kraken y, resolviendo una decena de puzzles interactuando con el entorno.

Lara cuenta en el juego con nuevos movimientos, como la posibilidad de disparar mientras está colgada de una pared. Pero el cambio más significativo es que los niveles ahora son enormes mapas en los que hay que explorar y superar (como si se trataran de gigantescos puzzles a resolver). Todo, con unos gráficos mucho más realistas, nuevas habilidades, armas y gadgets para la arqueóloga. Un regreso muy esperado y que pinta muy bien.





Pure

ACROBACIAS A TUTIPLÉN
La diferencia de Pure con sus rivales es el hincapié que hace en los saltos espectaculares. Cuantos más saltos hagamos sin darnos un golpe, mejores movimientos tendremos a nuestra disposición, hasta rellenar completamente el medidor inferior.

Viajamos hasta la lejana Letonia para descubrir el juego de quads que puede marcar época...

J. García (Xcast), Letonia.

Hay ocasiones en que uno no se puede creer todo lo que le cuentan. De hecho, es mucho mejor verlo y vivirlo en primera persona. Por eso precisamente nos fuimos a Letonia, para montar en quad y jugar al próximo arcade de conducción de Disney: *Pure*.

Y la verdad es que si tuvieramos que emitir algún tipo de veredicto sobre el juego en este instante, éste debería ser ´sorprendente´. Porque, para qué engañarnos, juegos de carreras extremos hay muchos y de todos los colores y sabores, por lo que a estas alturas estamos ´curados de espanto´. Pero ***Pure*** es distinto, mucho más arcade, salvaje y emocionante. Tiene ese encanto especial que diferencia a los juegos de estantería de los que viven fuera de ella, dentro de la consola. Los culpables del delito son el estudio anteriormente conocido como Climax, responsables de la saga *Moto GP* en Xbox, que ahora forma parte de la maquinaria de dominación mundial de Disney, bajo el nombre de Black Rock Studios. Han querido alejarse completamente de sus anteriores trabajos, simuladores fieles, para crear algo alocado, donde lo importante es la diversión y la espectacularidad de cada carrera. Eso se nota nada más ponernos al mando de uno de estos ingenios de Satán, en cualquiera de los 10 circuitos que incluye el juego: tan sólo hay que preocuparse de acelerar y tomar la ruta correcta, pues los circuitos presentan varias posibilidades, sin olvidarnos de hacer filigranas al más puro estilo *Tony Hawk*. No obstante, Jon Gibson, jefe de diseño de ***Pure***, no duda en definirlo como un "Trick Racer". O lo que es lo mismo, un juego donde correr es casi tan importante como hacer la figurita de turno en cada uno de los saltos que

Promete ser una referencia en el género

encontremos en la pista. Y es este hecho el que cambia completamente el concepto del juego, persiguiendo en cada montículo rellenar al máximo el medidor para poder hacer trucos más espectaculares, hasta llegar al máximo nivel, consiguiendo turbo infinito y la posibilidad de hacer cosas que no se pasarían por la cabeza ni al especialista más loco. El sistema de control en el aire es semejante al que se encuentra en el citado título de









monopatines (el archivonocido *Tony Hawk*), y contribuye a aumentar la sensación de estar ante un juego donde no todo es llegar primero a la meta.

Aunque no lo vamos a tener fácil. Aunque no hubiera saltos, los 16 rivales simultáneos que se muestran en cada carrera prometen hacérnoslas pasar canutas. Bien sea controlados por la IA o a través de Xbox Live con 15 amigos, cada partida puede acabar siendo algo verdaderamente legendario, pleno de sensaciones fuertes y adrenalina a raudales. Más, si echamos un vistazo al diseño de los entornos, basados en localizaciones reales, pero modificados para hacerlo todo más divertido, con caídas de cientos de metros, precipicios y momentos que le vendrían como anillo al dedo al álbum de fotos de Wes Miller, una de las grandes leyendas del mundo de los quads y asesor en el desarrollo de *Pure* para que no

¿QUIÉN ES WES MILLER?

A todo esto, Pure cuenta, como hemos comentado, con la colaboración de Wes Miller. Pero, ¿quién es Wes Miller? Pues bien, Miller es un piloto profesional de quads y director de cine nacido en Palm Springs, California. Los últimos 20 años ha estado compitiendo a lo largo y ancho de 15 países de cuatro contientenes diferentes. Pero no sólo le gustan los ATVs, ya que también le da al motocross, speedway, UTVs, cross country, gran prix y todas las modalidades del motor que se te puedan imaginar.



A SU GUSTO

Al más puro estilo Miller, lo que diferencia a Pure del resto de títulos de similares características es su prisma y su visión. Con un hincapié impactante en el tamaño de los escenarios y en la enorme distancia de dibujado, los saltos son uno de sus principales atractivos. Estos factores se unen a un uso fenomenal de la cámara en los saltos, consiguiendo una experiencia cinemática brutal.







Una grata sorpresa para después del verano

se convierta en algo demasiado fantástico y genial.

Su tarea ha sido dotar de cierto realismo al juego, sobre todo en cuestiones mecánicas a la hora de configurar nuestra montura. Podremos crear desde cero nuestro quad, eligiendo pieza a pieza su carrocería, motor, manillar... Hasta llegar hasta unas cerca de 100.000 variaciones diferentes, y esto sin contar con los distintos colores y pegatinas (un regalo para los fanáticos de ´hágalo usted mismo). Este paso es además una elección importante, puesto que de él dependerán las características del vehículo que conduciremos en las carreras y por tanto, determinará nuestro estilo de juego. No todo va a ser correr como alma que lleva el diablo. Veremos qué nos deparan los próximos meses, pero, por lo visto hasta ahora, *Pure* tiene todas las papeletas para convertirse en una de las grandes sorpresas de la temporada post-vacacional. De momento, ha conseguido convencernos de que los paseos en moto por la Gran Vía son para gente vieja de corazón.







1
Lap 3
01:34.49
Lap
Best

PARTY CONSOLERO
DEL 1 AL 3 DE AGOSTO

Al pie de Los Pirineos, en la Seu d'Urgell (Lleida), los más jugones podrán demostrar sus habilidades con *Halo* o *Gears of War*, entre otros. Los ganadores de los torneos se repartirán, según la organización, 13.000 euros en premios. Más información, en la web oficial **www.fusioneliteparty.com**.



MAPAS MULTIJUGADOR

Batería y micro para Guitar Hero

El nuevo *Guitar Hero World Tour* permitirá grabar canciones

Después de haber tocado los riffs más bestiales de AC/DC, ¿quién no ansía imitar a su batería, Phil Rudd, o a su cantante, Brian Johnson? Los chicos de Activisión están convencidos de que son muchos los que sueñan con ello y por eso han diseñado esta batería como acompañante ideal para su guitarra y un micrófono inalámbrico para completar la formación del grupo. La batería funciona de la misma forma que el instrumento 'de cuerda': en la pantalla aparecen los colores que debe golpear el jugador para tocar el tema seleccionado. Tampoco hace falta tener ni idea de solfeo. El conjunto de *Guitar Hero World Tour* lo compone, además, una nueva guitarra rediseñada y un mayor repertorio, en el que se incluirán temas de bandas como Linkin Park o The Eagles. Su salida al mercado está prevista para otoño y, de momento, se desconoce su precio.





Todo listo para comenzar el concierto.

Nuevos packs para *Guitar Hero III: Legends of Rock*

¿Quién dijo que los tarrillas Sex Pistol estaban jubilados? Pues no, siguen en plena forma, como se puede comprobar en uno de los dos nuevos packs descargables de *Guitar Hero III*. En él podemos encontrar su tema 'Problems', grabado en directo durante una de sus giras, además de temas de Kaiser Chiefs o Kasabian. El otro pack está dedicado íntegramente a Motorhead, con canciones como 'We Are The Road Crew' o 'Stay Clean'. Ambos están disponibles desde el pasado junio en el Bazar Xbox LIVE.



Motorhead, protagonistas de uno de los pack.

Metallica tendrá su propia versión de *Guitar Hero*

Después de que Aerosmith (ver review en pág. 86) haya decidido contar su historia y ofrecer sus temas a los amantes del videojuego más musical, ahora son los chicos de Metallica quienes han decidido hacer lo mismo. Los fans de los chicos de James Hetfield podrán acompañarle tocando con él temas como 'Kill'Em all' o 'St. Anger'. La compañía Activisión tiene previsto el lanzamiento de *Guitar Hero Metallica* a finales de año, sobre las mismas fechas que la cuarta entrega del del juego.



Breves...

SUDOKU PARA XBOX

Los usuarios de Xbox LIVE amantes del crucigrama matemático ya tienen disponible 'Buku Sudoku', el primer juego de sudoku que llega a Xbox 360. El modo multijugador permite hasta 4 usuarios en la misma consola y hasta 8 a través de Internet.

BSO GTA 4 EN ITUNES

La recopilación de la banda sonora de Grand Theft Auto 4 ya está disponible para ser descargada en iTunes. Contiene dieciséis pistas en total, con ocho de los temas creados específicamente para el juego.

SID MEIER EN EL GUINNES

El creador de la saga Civilization ha sido el desarrollador que más premios ha recibido en la industria del videojuego, según la organización Récord Guinnes Mundial.

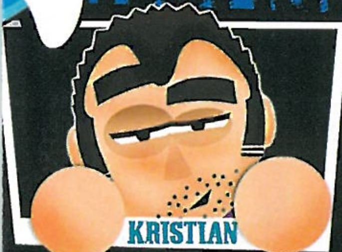
LANZAMIENTO GEARS OF WAR

La esperada segunda parte de la saga de este juego exclusivo de Xbox 360 ya tiene fecha de lanzamiento, saldrá a la venta a mediados del mes de noviembre, aunque todavía no se ha desvelado el día exacto.

www.akihabarablues.com

EL RINCON DE AKIHABARA BLUES

kristian roswell casidios



Dioses y Monstruos

¡Ah!, la popularidad. Ese arma de doble filo que proporciona entradas VIPs a las discotecas de moda y las mejores mesas de los restaurantes Michelín, pero que también convierte al que la disfruta en un objetivo andante para paparazzis sin escrúpulos, y en la comidilla de los corrillos de los trabajos desempeñados por gente mucho más de a pie. Very Important Pipiolos como Ken Kutaragi, papá de las PlayStation o Tomonobu Itagaki, el genio que juega con una mano a su DOA Xtreme Beach Volley, han probado en sus bocas las dos mieles. Uno, Kutaragi San, fue descatalogado, cual mueble del Ikea y acallado con millones, porque la que podía liar el creador del fenómeno consolero más importante desde la Atari era considerable.

Otro, Itagaki, también ha salido de la compañía a la que había catapultado a lo más alto con juegos como DOA, Ninja Gaiden, ésto... Y otro que no me acuerdo. Pero Tomonobu, quien ya sabe qué se siente al estar en el lado oscuro —la denuncia por acoso sexual aún le escocerá, a pesar de haber sido encontrado inocente por los juzgados— ha interpuesto una demanda millonaria por habérsele negado el pago de unas multimillonarias primas prometidas por alcanzar ciertos objetivos en su trabajo. Esto en una cultura, la nipona, en la que las compañías premian la fidelidad de sus trabajadores comprándoles nichos, es poco menos que el acabóse, un fenómeno mediático equiparable al infraganti de Micky Molina y Ana Obregón. O como la borrachera de uno que hizo un jueguecito llamado God of War ¿Quién querrá el mojo de Itagaki tras esta movida? Hagan sus apuestas.



FULLHD, VIDEOJUEGOS... Y OTRAS MENTIRAS

Aunque pueda sonar a excesiva obviedad, los videojuegos han convivido desde sus orígenes en una simbiosis casi perfecta con la tecnología, cimentada en su sincronismo temporal: el avance cualitativo y creativo de los juegos, es proporcional al tecnológico.

Pese al breve existencialismo de este nuestro amado sistema de vida (sí, los videojuegos), esta premisa del sincronismo se había mantenido ajustada cual reloj suizo hasta hace poco más de un año, momento en el sucedió algo casi inevitable, y que muchos de nosotros llevábamos lustros reclamando a los dioses: El primer cambio generacional real de la historia de las televisiones. Y claro, más inevitable aún fue que nos pillara a todos en medio de semejante revolución.

Las televisiones planas inundaron las estanterías de todos los centros comerciales, con logotipos tan brillantes como enigmáticos, y que tristemente escondían una de las falacias más infames de la reciente historia de la tecnología de consumo.
Una tecnología, que además de encontrarse en pañales, contaba con un soporte real tan inexistente como vergonzoso, introducido hábilmente en todos los hogares, gracias a la ignorancia de muchos, las esperanzas de algunos y las picardías de unos pocos (los vendedores).

Así pues, después de esa especie de abducción high-tech, a base de doradas pegatinas full hd, las compañías de videojuegos, aprovechando la confusión general que toda esta vorágine de ignorancia informativa había provocado, pensaron que si alguien nos había engañado ya vendiendo unas televisiones de 1800 euros que sólo servían para ver píxeles como puños vía TDT, ¿Por qué no hacerlo de nuevo con los juegos?

Dicho y hecho, las compañías empezaron a incluir en todas sus carátulas la indicación del soporte 1080p, cuando realmente ninguno de esos juegos están desarrollados a esa resolución, limitándose a unos ya obsoletos (tecnológicamente) 720p. Necesitaríamos 3 ó 4 cuatro números más dedicando esta página a enumerar todos los títulos que engañosamente marcan con el distintivo 1080p: El 99% de los que he comprobado (algunos, como el triste caso de Halo 3, ni siquiera es capaz de alcanzar 720p)

Claro, las compañías amparan su vil excusa en el escalado digital que la propia Xbox realiza por su cuenta (algo similar al "alargador" de miembros viriles, anunciado en televisión), pero que en ninguno de los casos supone la resolución nativa del juego, es decir, a la que fue programado. Ya puestos en el tema de mentiras y engaños varios, os voy a contar un secreto: Mi Megadrive tiene sonido 5.1 —gracias a la emulación que realiza el procesador digital de mi amplificador AV— ¿No miento, no? ¿O sí?

EL ANALIS DE CASIDIOS

Ikaruga HD

El último gran shooter, la obra maestra de los matamarcianos, el videojuego más difícil de la historia. Todas las expresiones sobran para definir el "juego de disparos" más interesante del Live Arcade. Pruébalo, te presto la pasta.

Iron Man

Más que de un material invencible, la armadura de Iron Man parece de latón. El súper héroe más adulto de la Marvel se merecían un juego tan mediocre, tan absurdamente difícil y sin tocar las opciones multijugador. Olvidable.

Ninja Gaiden 2

Lo último de Itagaki (adiós a las pechugonas de los DoA) copia al primer NG: mucha acción, muy rápida y difícil. Pero también sus defectos: argumento sin chicha, cámara horrible, puzzles estúpidos y enemigos repetitivos.

BIOPIC
DICAPRIO, FUNDADOR DE ATARI

La prestigiosa revista 'Variety' asegura que Leonardo DiCaprio dará vida en un filme a uno de los fundadores, en 1972, de Atari, Nolan Bushnell, considerado como uno de los pioneros de los videojuegos. Eso, claro, si le se lo permite su apretada agenda, entre sus muchos proyectos: la adaptación al cine del cómic manga 'Akira'.







Nacho Ortiz, Jefe de Redacción de Meristation.com

Muerte o resurrección

El año pasado cubrí mi séptimo E3 desde una Santa Mónica en horas bajas, sin Pamela Anderson ni Mitch Buccanan, y mucho menos sin rastro de novedades de peso en el evento más importante de la industria del videojuego. De hecho, salí de allí bastante quemado con la mediocridad mostrada por todos, y juré que no volvería más. Este año estoy de nuevo en la ciudad que ha conquistado Gasol porque parece que la ESA se lo ha pensado mejor y ha querido volver a los orígenes de la feria: hacer una Electronic Enterntainment Expo similar a la de las grandes citas. Como las noches de Copa de Europa en Chamartín. Y digo similar porque con tanta restricción en los decibelios y en la cacha que pueden enseñar las azafatas, el E3 nunca volverá a ser el de antes. Lo que intriga este año es certificar si la feria angelina resurge o si, por el contrario, está clínicamente muerta. Esto dependerá, como siempre, de los anuncios que se hagan allí. Las buenas fuentes, las malas lenguas, dicen que Microsoft dará un golpe de mano presentando *Forza 3*, Avatares y ¿un nuevo controlador con sensor de movimiento?, además de sacar la artillería pesada de Microsoft Game Studios, como *Gears of War 2* o *Fable*. ¿Estará todo a la altura? El número que viene saldremos de dudas....





Los aficionados podrán hacer sugerencias sobre el juego.

Sacred 2

Disponible la web oficial en castellano del juego

Los seguidores de *Sacred* que desean, impacientes, la salida para Xbox 360 (septiembre de 2008) de la secuela del juego ya tienen disponible una interesante web con la que entretener la espera. El sitio **www.sacred2.com/es** incluye referencias de artículos publicados en todo el mundo del título de Ascaron, además de información de su presencia en diferentes eventos del sector. También podrán ver los últimos vídeos del juego e información exclusiva.

Pero lo que más van a agradecer los verdaderos aficionados es que podrán disponer de un 'Fansite Kit' gracias al cual los usuarios podrán crear su popio blog. En éste, podrán verter sus opiniones sobre el vídeojuego, además de enlazarlo con la web www.sacred2.com. De esta forma, el equipo que está desarrollando el producto podrá conocer los propuestas de sus seguidores. Con un poco de suerte, hasta hacen caso de alguna sugerencia..



Wall.E, en la consola

El juego está basado en el último filme de Pixar



Un par de semanas antes de que llegue a los cines el último filme de Pixar ('Toy Story', 'Cars', 'Ratatouille') estará en los mercados la adaptación al videojuego de 'Wall.E'. Su argumento, lógicamente, es el mismo de la película: más de 700 años después de que los humanos abandonasen la Tierra, convertida en un enorme estercolero, un pequeño robot sigue empeñado en su trabajo, compactar basura. Es el único habitante del planeta, hasta que llega una sofisticada robot llamada Eve, enviada por los seres humanos para comprobar el estado del planeta. En su aventura consolera, Wall.E. utilizará los cubos de basura compactada como 'arma' para conseguir sus objetivos, defenderse y poder recorrer los nueve niveles. Por supuesto, Eve podrá echarle una mano, ayudándole a volar, y ambos recorreran entornos que no aparecen en la película. La productora de *Wall.E*, Diana Wu (en la imagen), aseguraba, en su visita a Madrid, que los desarrolladores habían colaborado estrechamente con Pixar para que su aspecto no defraudara a los seguidores de la factoria de animación. El juego estará disponible el 25 de julio.



TOO HUMAN
CASI ACABADO

Después de 10 largos años de trabajo, los desarrolladores de *Too Human* aseguran que sólo quedan pequeñas cosas por corregir. *Too Human*, una las producciones más accidentadas y dilatadas de la historia de los videojuegos, tiene previsto su lanzamiento el 20 de agosto de este año.





¿En mi tele o en mi consola?

Xbox 360 invita a los amantes del deporte rey a opinar sobre los verdaderos valores del fútbol

El mes de junio ha estado marcado, desde el punto de vista deportivo, por la celebración de la Eurocopa.. Coincidiendo con ésta, Xbox 360 lanzó la campaña 'La Gran Mentira'. Con preguntas como ¿participamos realmente en el gran espectáculo del fútbol? se invita a todos los amantes del fútbol a que compartan sus impresiones, pasiones, opiniones, alegrías y decepciones sobre el deporte rey en el blog **www.lagranmentira.com**. La propuesta reflexiona también sobre si es más real el fútbol que vemos por la tele, en el que sólo participamos como espectadores, o el que podemos jugar en nuestra videoconsola, en el que las decisiones las tomamos nosotros y perder o ganar está en nuestra habilidad con el mando... Los miembros de 'La Gran Mentira' podrán ganar una de las 3 Xbox 360 disponibles, bien participando con sus comentarios en la web, o apuntándose al concurso de la semana, que consiste en superar un determinado número de retos con los juegos 'FIFA 08', 'FIFA Street 3' o 'Pro Evolution Soccer 2008'..

Tres serán tres

Los RPGs que lanzará Square Enix la próxima temporada

La compañía nipona Square Enix tiene las pilas bien cargadas, como demuestran los proyectos que tienen preparados para finales de este año y principios del que viene. De los tres RPGs que tiene previsto lanzar el primero, *Infinite Undiscovery* llegará a Europa en septiembre. Se trata de un proyecto creado en colaboración con Tri Ace (*Star Ocean, Valkyrie Profile*), unos auténticos expertos en el género. El siguiente en salir, en invierno, será *The Last Remnat*, desarrollado por la propia Square Enix y que estará en el mercado en exclusiva para Xbox 360. El último lanzamiento será *Star Ocean: The last Hope*, que se encontrará en las estanterías de las tiendas en 2009.





Muy breves...

LIBRO
SÓLO 360

Óscar Díaz experto en la Xbox 360, es el autor de este volumen, dedicado en exclusiva a ella. Describe todas sus posibilidades, cómo utilizarla para jugar online, cómo reproducir películas y cómo crear tu propia biblioteca musical y usarla como banda sonora de tus juegos.



DEL CINE
AL JUEGO

Activision presentó, a finales de junio, los títulos que dará a conocer en el E3 de este año, que se celebrará del 15 al 17 de julio en Los Ángeles. Entre ellos están tres juegos basados en filmes que seguró alcanzarán el éxito este año. Dos de ellos son de animación, 'Kung Fu Panda' y 'Madagascar 2'. El tercero estará dedicado a Bond, James Bond, en su segunda aventura, protagonizada por el 'mazas' Daniel Craig. Todos ellos llegarán a los mercados, ya se sabe, cuestión de márketing, coincidiendo con el estreno de las películas.

CENTRAL PARK ESCONDE UN SECRETO...
...Y EL DETECTIVE EDWARD CARNBY
SERA EL UNICO CAPAZ DE DESCUBRIRLO.

"Un realismo sin precedentes."



"Cuando el terror tiene nombre propio."

PlayStation® Revista Oficial - España

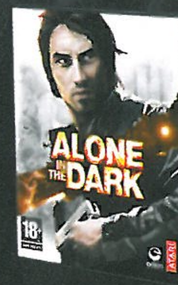
"Vuelve el miedo en estado puro."

MARCA

centraldark.com

ALONE IN THE DARK

JUNIO 08



18+ www.pegi.info

eden GAMES

PC DVD ROM

XBOX 360 LIVE PlayStation®2 Wii

centraldark.com

ATARI

¡ESCRÍBENOS, MÁNDANOS FOTOS, DIBUJOS, PREGUNTAS... LO QUE QUIERAS!

Elige A: pregunta

ESPACIO · EMAIL · MENSAJES · SMS 7780* · CARTA

*Coste del mensaje: 1,2 € + IVA

Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...



Bienvenidos

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas.Todas ellas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!

EL RETO DE LOS LOGROS...

¿Os acordáis del reportaje del mes pasado titulado 'El Arte de los Logros'? La apertura del reportaje estaba ilustrada por un puñado de iconos de logros, elegidos al buen 'tún-tún', y os lanzábamos el reto de que los identificárais. La verdad es que jamás pensamos que nadie contestase... Pero alguien lo ha hecho. El colgado en cuestión se llama Dmitriy Pronovich Mijolap, vive en Madrid, atiende al gamertag Brutiko y os prometemos que nos envió un listado con todos y cada uno de los nombres de los logros (que ya publicaremos en otro momento, por evidentes problemas de espacio). Brutiko: eres nuestro ídolo y si por nosotros fuera, te otorgábamos por superar este 'logro' 1.000 puntazos, así, de golpe. Eso sí, un regalito sí que se ha ganado el chaval.



Brutiko, en persona, dándole a la Xbox 360.

GANADORES CONCURSO 'VIKING'

El mes pasado sorteamos quince packs exclusivos del juego Viking: Battle for Asgard, que incluyen el juego, la banda sonora original y un libro de arte. Estos son los afortunados ganadores:

Ernesto Valverde (Sevilla)
Álvaro Trillo (Madrid)
Amelia García (Alcalá)
Pilar Contreras (Sabadell)
Raúl Velasco (Gijón)
Mª Ángeles Barroso (Vitoria)
Alberto Muñoz (Granada)
Felipe Durán (Cáceres)
Eva Peña (Baeza)
Carlos Lozoya (León)
David de Miguel (Valladolid)
Ignacio Sanz (Huesca)
Marta Guevara (Valencia)
Daniel Casas (Madrid)
Emilio Parra (Alicante)

GANADORES CONCURSO 'LA CONSPIRACIÓN DE BOURNE'

También en el pasado número de la revista os proponíamos otro interesante sorteo. El premio, un fantástico pack de juego y mochila exclusiva de 'Robert Ludlum´s La Conspiración de Bourne' para Xbox 360. Estos son los diez 'suertudos' que se lo llevan a casa por la patilla:

Carlos Maluenda (Móstoles)
Ana García (Mérida)
Juan Carlos Gutiérrez (Zamora)
Eugenio Blázquez (Calatayud)
Mónica Moral (Santander)
Elena Villa (Mieres)
Sergio Latorre (Santiago)
Laura Gallego (Palencia)
Francisco Martínez (Salamanca)
Juna Manuel Mota (Vigo)



Rubén Mercado
Subdirector de Blade 94.6
http://blade.radiosabadell.fm

¿QUIÉN DIJO QUE NO EXISTÍAN LAS SEGUNDAS OPORTUNIDADES?

Tenía pensado escribir esta columna en el vuelo de regreso del May Showcase de San Francisco, pero pensé que estaba demasiado excitado con lo que pudimos disfrutar en el evento de Microsoft como para ser todo lo objetivo que los lectores de esta revista se merecen.

Han pasado tres semanas desde el regreso, pero la excitación personal continúa, y es que lo que vimos en la ciudad americana (con algunas excepciones, véase *Too Human*) ha sido muy grande.

Muchos pensaron que 'nuestra consola' tenía los días contados con el lanzamiento de la videoconsola de nueva generación de Sony, pero viendo juegos como *Gears of War 2*, *Fable 2* o el ya disponible *Ninja Gaiden 2*, los que apostamos o arriesgamos al gastarnos nuestros ahorros en una consola, podemos estar más que contentos ya que, sin lugar a dudas, este año vuelve a ser nuestro en lo que en diversión y exclusividad se refiere.

Visto lo visto, Microsoft no ha desaprovechado el tiempo, mientras que 'LOS OTROS' no han sabido aprovechar su desproporcionado tirón mediático y empiezan a no contar tanto con el apoyo de aquellos que se llamaban 'incondicionales'.

Así que utilizando un símil futbolístico, muy acorde con estos meses de Eurocopa, sólo podemos gritar "¡A POR ELLOS... OE!"



"Y así comienza una nueva era en el mundo del más famoso estudio de desarrollo"

Dentro de Bungie

¿Hay vida después del Jefe Maestro? Por primera vez desde su separación de Microsoft, Bungie nos habla abiertamente sobre su pasado, presente y futuro...

Octubre de 2007. Unas semanas después de que Bungie liberara *Halo 3* sobre un público expectante, emergen noticias de que el desarrollador va a abandonar Microsoft y volver a sus raíces independientes. La separación acabó con la posesión de Bungie por parte de Microsoft durante casi ocho años, una compañía que adquirió conociendo, tan sólo, la demo de un nivel de un juego llamado Halo.

Antes de trasladarse a Seattle desde Chicago para unirse a Microsoft en 2000, Bungie aún era relativamente desconocida; un desarrollador lleno de ideas que iba a descubrir el alcance de su potencial. Ahora, casi una década después, Bungie ha crecido hasta convertirse en uno de los desarrolladores de juegos líderes, una compañía lista, una vez más, para dirigir su destino con sus propias manos.

Dada la magnitud de la separación, los primeros días de Bungie como dueños de su propio destino fueron sorprendentemente discretos. En los días del lanzamiento de Halo 3, los jefes de la plantilla estaban de vuelta en la oficina para dirigir a Bungie por su nuevo rumbo, conscientes de que sin la red de protección de Microsoft, ahora vivirían o morirían con sus propias decisiones, éxitos y fracasos.

"Tomé un par de días libres antes de comenzar con otro proyecto con el que llevábamos trabajando algunos años," comenta Paul Bertone, jefe de diseño de Halo 3, quien se unió a la compañía poco después de la absorción de Microsoft. "No era un caso de 'somos el nuevo Bungie, ¿qué vamos a hacer ahora?' Ya teníamos cosas en las que estábamos trabajando." Con dos proyectos estancados durante el desarrollo de Halo y Halo 2, la nueva libertad de Bungie, por fin, va a permitirles dedicarse totalmente a nuevas ideas.

Este nuevo escenario estaba lejos de lo que vivieron tan sólo unos días antes, durante los momentos finales de colaboración con Microsoft: el lanzamiento de Halo 3. "Estaba en Seattle, en una tienda Best Buy, con unos 1.000 fans para el lanzamiento," comenta el director de la comunidad y relaciones públicas, Brian Jarrard. "Era el mayor lanzamiento de Microsoft de todos los tiempos. Tuvimos grupos de gente en seis ciudades de Europa y USA simultáneamente."

En Los Ángeles estaba el jefe de producción, Jonty Barnes, siendo testigo del mayor lanzamiento de la historia ▶▶

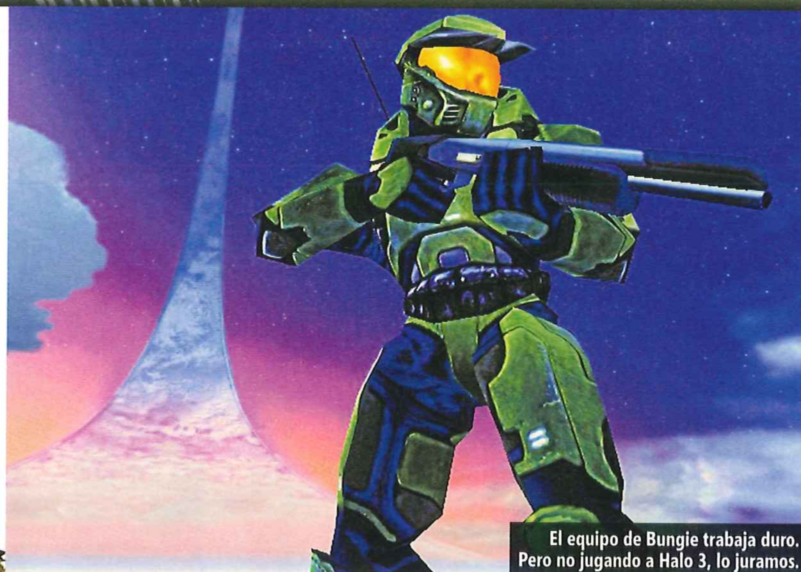
MONOS Y NUECES

El nombre original de *Halo* fue 'Monkey Nuts', pero se cambió cuando Jason Jones (diseñador de Halo) no podía decir la palabra 'nuts' delante de su madre. También el logo de Halo tuvo 150 cambios hasta llegar al definitivo que conocemos hoy.

¿SABÍAS QUE...? Microsoft añadió ***Combat Evolved*** al título porque pensaron que nadie sabría lo que significaba ***Halo.***

"Fue la culminación de años de búsqueda"





El equipo de Bungie trabaja duro. Pero no jugando a Halo 3, lo juramos.

del videojuego: "Una calle entera de la ciudad fue cerrada para el lanzamiento," remarca. "Había multitud de fans gritando nuestro nombre. Algunas personas llevaban haciendo cola dos días para asistir al evento. Mientras estaba con la multitud, estaban esos reporteros de televisión de 50 años, que se acercaban a mí con sus cámaras preguntando por 'un tal Jefe Maestro'. Fue absolutamente increíble. Fue como el lanzamiento de una película de Hollywood. Una de las noches más alucinantes de mi vida. Creo que Halo 3 anunció al mundo que los juegos ahora están a la par con las películas".



Myth, uno de los primeros juegos de Bungie.

El salto de Bungie

Después de ese lujoso punto y final a su andadura con Microsoft y con la trilogía de Halo, por fin completada, era el momento de que Bungie volviera a encontrar su propio camino en el mundo del desarrollo de videojuegos. Pero la decisión de separarse de la editora de software más poderosa no se tomó a la ligera y, como revela Lehto, fue la culminación de varios años de búsqueda interior.

"Fue en la época en la que estábamos acabando Halo 2 y negociando un nuevo contrato con Microsoft cuando empezamos a tener la idea de ser independientes," dice. "La idea era ser independientes, si no podíamos llegar a un acuerdo. Pero fue un movimiento muy arriesgado y, si seguíamos con ello, serían los miembros principales del equipo los que se irían para empezar una nueva compañía desde el principio. A esto lo llamamos el 'Plan Pirata'. Ser Piratas fue una opción, pero no era algo que realmente quisiéramos hacer porque significaba dejar atrás un montón de personas increíbles."

Después de intensas negociaciones con Microsoft, el plan de la independencia se dejó en pausa, mientras Halo 2 aterrizaba y empezó el trabajo de Halo 3. Pero durante el desarrollo del juego, Bungie era cada vez más consciente de lo que podía pasar después del lanzamiento. "Queríamos estar seguros de que después de Halo 3 teníamos una compañía en la que podíamos creer, una que pudiera durar, por lo menos, una década," explica Lehto. "No lo veíamos posible como parte de Microsoft.

PREDICCIONES

¿Qué será lo próximo de Bungie? ¿Un FPS de Marvel? Hay tantas posibilidades... Aquí está nuestro top 5:

1/ HALO 4 ¿Una nueva guerra?
2/ ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL Puede haber un nuevo capítulo de la franquicia Myth sobre la mesa.
3/ MARVEL ¿Un nuevo FPS basado en Marvel?
4/ ONI 2 ¿Volverá a la carga Konoko y compañía?
5/ Xbox Live Arcade ¿Tal vez un juego de tablero?

¿SABÍAS QUÉ...? Estaba previsto originalmente que Cortana tuviera un acento Inglés. Algunas de sus frases son vestigios de aquellos inicios.

LOS EXPERTOS DICEN...

La reacción de la industria a la nueva libertad de los estudios Bungie:

"En todos mis años en este negocio no puedo recordar nada que ocurriera parecido a esto. Espero que al final signifique que los estudios que son parte de las editoras puedan mantener algo de libertad."
Chris Taylor, director creativo, Gas Powered Games

"El valor de la independencia es extremadamente alto entre los talentos creativos. Bungie se ha convertido en uno de los desarrolladores más capaces bajo Microsoft. Han sacrificado mucho para hacerse independientes, pero su deseo por tomar nuevos riesgos, de hacer cosas nuevas y de probar las oportunidades que provee la independencia deben haber sido terriblemente irresistibles para ellos como para dejarlos pasar."
Randy Pitchford, presidente, Gearbox Software

Concluímos que aunque Microsoft ha sido, y seguiría siendo, un fantástico compañero, no lo veíamos como un padre en nuestro futuro. Nuestra principal preocupación era que, si permanecíamos en Microsoft, empezaríamos a sangrar a gente importante. En ese punto, Bungie dejaría de existir. Por último, la razón principal por la que hicimos esto fue para mantener a Bungie unido y asegurarnos que teníamos el control creativo sobre futuros proyectos."

La decisión de ser independientes ha sido guardada en secreto en los más altos escalones de la jerarquía de Bungie hasta las últimas fases de producción de Halo 3. La dirección de Bungie fue forzada a encontrar una forma de tranquilizar a la plantilla sobre su futuro sin revelar ningún detalle. "Fue un tremendo sumidero emocional," explica Lehto cuando recuerda este período. "El problema era que no podíamos hablar legalmente al equipo sobre ello. Tuvimos que aguantarnos la noticia durante mucho tiempo."

El día de la independencia

Puede que el momento más memorable de la historia de Bungie llegara en una luminosa mañana de agosto, cuando la plantilla al completo se congregó en una sala de cine alquilada para un meeting de la compañía. "Ahí estábamos todos, la gran familia Bungie, todos juntos y pensando en qué es lo que estaba pasando," dice Lehto de aquel día.




Miles de horas de testeo con *Halo* consiguieron crear el juego que llegó a ser.

"El mismo día, todos los empleados firmaron la Declaración de Independencia."

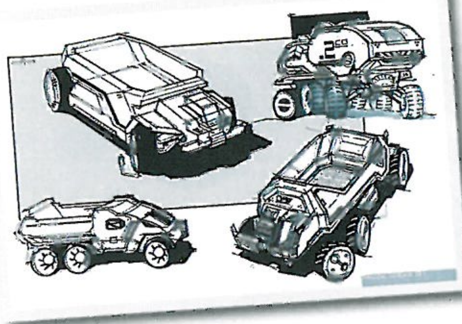
"Bien. Todas las chicas que se coloquen delante..."



Jarrard también estuvo presente en aquel anuncio: "Harold Ryan, el jefe del estudio, entró en el escenario e hizo una presentación en Power Point. La primera diapositiva ponía 'Bungie: Un estudio de Microsoft Games'. Entonces pasaron unas cuantas diapositivas sobre el éxito de Halo. Al final de la presentación apareció una diapositiva que decía: 'Bungie: Un estudio independiente'. Ese fue el momento en el que todo el mundo se dio cuenta de lo que estaba pasando. La sala se volvió loca, con gritos de alegría.

Fue una respuesta eufórica inesperada. "Estábamos preparados para cualquier cosa en el caso de que las noticias no se recibieran bien," explica Lehto. "Pensábamos que algunos miembros del equipo podían impedir la idea, pero no fue así. También imaginamos cómo respondería todo el mundo, formando algún tipo

¿SABÍAS QUÉ...? En su primer E3, *Halo* fue considerado como un desastre, debido a una versión defectuosa con una tasa de frames terrible.



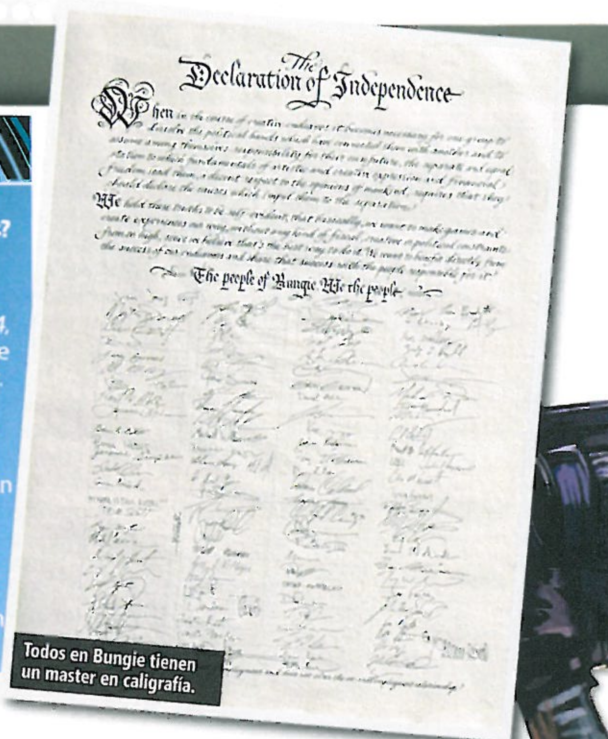
COOPERANDO

Después de cooperaciones con Team Ninja y Marvel, ¿volverá alguna vez Bungie a unir sus fuerzas con ellos?



TEAM NINJA Después de una breve colaboración con Team Ninja en *Halo 3* y *Dead or Alive 4*, teníamos grandes esperanzas de que los dos volvieran a conectar. Por desgracia, como explica el diseñador Paul Bertone, parece poco probable. "Las logísticas hacen la colaboración extremadamente difícil. No creo que tengamos algún plan para trabajar con Team Ninja de Nuevo."

MARVEL Las noticias de la relación de trabajo de Bungie con Marvel suenan más prometedoras. "Definitivamente no hemos terminado de trabajar con Marvel," revela Brian Jarrard.



The Declaration of Independence

The people of Bungie We the people

Todos en Bungie tienen un master en caligrafía.

de desastre, pero todos estaban llenos de alegría. Fue un momento alucinante."

Ese mismo día todos los empleados firmaron la Declaración de Independencia de Bungie —un documento que resumía todas las metas de este estudio de videojuegos autosuficiente—. Anunció el amanecer de una nueva era.

Pero mientras las noticias fueron impresionantes para la plantilla de Bungie, las prolongadas discusiones entre Bungie y su dueño significaban que el anuncio no era tan bueno para Microsoft. "No creo que les sorprendiera tanto," continúa Lehto. "Era algo que había estado preparándose durante algún tiempo y siempre fuimos muy abiertos con Microsoft sobre nuestra relación."

Habiendo estado presente en los días precedentes a la absorción de Microsoft, Lehto cree que Bungie se ha beneficiado enormemente de su asociación con la editora. "Aprendimos a ser más disciplinados mientras estábamos en Microsoft. Cuando nos movimos por primera vez de Chicago a Seattle éramos una compañía muy joven y descarada llena de creatividad, y nos llevó un tiempo aceptar los minuciosos ejercicios de producción y prueba de Microsoft. Pero es algo que poco a poco hemos ido adoptando y ha probado ser crucial en la manera de desarrollar juegos. Microsoft fue un compañero fantástico y hemos aprendido mucho de ellos. Somos una compañía mucho más madura ahora que cuando nos trasladamos aquí desde Chicago."

Los ocho años de propiedad de Bungie por parte de Microsoft fue una de las colaboraciones más satisfactoria en la historia del videojuego, con la trilogía de Halo habiendo vendido hasta la fecha 15 millones de unidades — algo que estaba muy lejos incluso de los mejores sueños durante los primeros días de desarrollo.

> "Ojalá Microsoft siga siendo nuestro compañero de viaje"

"Nunca pensamos que Halo llegaría a ser tan grande. Cuando empezamos a planearlo estábamos creando un juego que no se encontrara en las estanterías," insiste Jarrard. "En una fase tuvimos la idea de hacerlo en un juego en el que dirigieras montones de tropas militares, en el que haces de dios. El juego comenzó como un simulador militar contemporáneo. Teníamos unos cuantos súper soldados y Hummers, pero entonces decidimos ir por una ruta más de ficción. Los Hummers se convirtieron en Warthogs, y los súper soldados, en Spartans. Entonces creamos los Covenant y empezamos a imaginar la historia tras los personajes y por qué estaban luchando."

Jarrard también tiene cariño a los primeros días de Halo y recuerda que el juego pudo haber sido muy diferente. "Hubo unos cuantos estudios que decían que el nombre Halo era horrible y que no vendería. Hay una historia anecdótica, en la que el estudio original también decía que el Jefe Maestro debía ser un joven chico asiático, sin casco y que los élites eran demasiado parecidos a los gatos."



Con la trilogía completa, el Jefe Maestro quedará para los museos.



Las oficinas de Bungie: aquí se produce la magia.



Bungie se trasladó a Seattle en el año 2000.

¿SABÍAS QUÉ...? *Halo: Combat Evolved* estuvo extremadamente cerca de no tener un modo multijugador. ¿Por qué? Bien, nadie creía que la pantalla partida o el juego en red pudieran generar ningún interés. Por suerte, los creadores tuvieron sentido común...



Lehto añade: "Una vez que Microsoft llegó, tuvimos menos de un año para acabar el juego y sólo teníamos creado un nivel. Era un nivel prototipo, en el cual podías conducir por un amplio terreno abierto y luchar contra alienígenas. En aquel momento teníamos nueve meses para crear todas las demás misiones y recursos. Era de locos, pero jugaba en nuestro favor que llevábamos trabajando en el juego durante casi tres años antes de eso."

El resto, como ellos dicen, es historia. Pero a parte del éxito de los primeros dos juegos y la histeria y anticipación qu rodeaba al lanzamiento de Halo 3, Bungie aún estaba inseguro de la acogida que tendría el capítulo final. "En el lanzamiento no teníamos ni idea de qué tipo de aceptación tendría el juego," recuerda Jonty Barnes. "Han pasado tres años desde el último juego, y había una gran expectación. Creo que el éxito de los tres juegos se debe mucho a nuestra colaboración con Microsoft y esperamos que continúen siendo el mejor compañero con el que trabajar, al igual que esperamos que Xbox 360 siga siendo la mejor plataforma."

Con tantos grandes elogios sobre Halo 3, es interesante notar un trasfondo de autocrítica, mezclado con un orgullo radiante cuando Bungie habla sobre su último producto. "Estuvimos muy orgullosos de Halo 3," explica Barnes. "Nos dimos cuenta de todas nuestras ambiciones, pero también éramos nuestros mayores críticos."

¿Hay vida después de la trilogía *Halo* y el Jefe Maestro? Bungie está segura de que sí.



Lehto coincide: "Estoy increíblemente orgulloso de lo que creamos. Sin embargo, siempre miro a nuestros juegos y pensamos cómo pudimos haberlo hecho mejor —en todos los sentidos—. Eso es lo que nos inspira a crear algo incluso mejor para nuestro próximo juego."

Vida después de Halo

Con la trilogía de Halo por fin completa, hay una cuestión que aún permanece: ¿Qué le depara el futuro a Halo y qué parte jugará en él Bungie? "Ahora que somos independientes, no está totalmente claro en qué medida estará involucrado Bungie en el futuro de Halo," explica Jarrard. "Actualmente aún tenemos gente que se decanta por trabajar de cerca con Microsoft con la licencia para asegurar exactitud, consistencia y calidad. Mucha gente en Bungie aún ama el universo Halo e intentaremos seguir apoyando y nutriendo la franquicia, tanto como seamos capaces, pero en último caso dependerá de Microsoft."

Así que empieza una nueva era en el estudio, una era en la que Bungie espera explorar nuevas vías de creatividad, crear nuevos mundos y llevar a los juegos a reinos frescos y emocionantes. "Hay un sentimiento general, en el que tenemos más responsabilidad sobre lo que estamos haciendo, porque va a estar nuestro nombre en ello," explica el diseñador jefe Paul Bertone.

"Tras acabar Halo 3, permitimos a todo el mundo dar ideas de juegos para un futuro título de Bungie. Fue duro de mediar, porque había un montón de buenas ideas, pero al final se comprobó que la mayor parte del equipo está en la misma onda, debido a que las proposiciones estaban siendo muy similares."

El futuro es brillante

Bungie trabaja actualmente en dos nuevos proyectos. "Queremos reforzar el contenido creado por el usuario para el futuro," alega Barnes. "Cualquier cosa que podamos hacer para ayudar a la gente a crear experiencias convincentes, la haremos." Jarrard coincide: "Apoyar el contenido creado por los usuarios es una gran bendición para nosotros. Queremos añadir más y más maneras de mantener a nuestros fans unidos. Siempre vamos a mirar maneras de animar a nuestra comunidad a hacer cosas interesantes con nuestros juegos." Los días de la compañía están aun por llegar.

¿SABÍAS QUÉ...? La pistola de *Halo: Combat Evolved* tenía la potencia muy aumentada en el multijugador por un bug. Justo antes de que el juego se lanzara, se decidió aumentar su potencia en la campaña. El efecto colateral fue que se convirtiera en una muerte instantánea en el multijugador.



18+
www.pegi.info



CONTENIDOS



Un RPG sorprendente, donde los haya.


Armas muy gordas y acción frenética.


Así se le ha quedao la cara a Xcast tras probar el juego.

SOUL CALIBUR IV

Desenvaina otra vez tu espada... láser

Apuntito está ya de llegar el lanzamiento de *Soul Calibur IV*, uno de los pocos juegos que van a poder alegrarnos el largo y cálido verano que nos espera. En la redacción esperábamos la beta de preview como agua de mayo y, aunque la versión resulta tan sólo un insignificante aperitivo del juego, todavía resuena el eco del chocar de espadas.

Desde que aquel mítico *Soul Edge* se lanzara para Playstation en 1995, la saga de luchas de Namco (que mantendría después el nombre *Soul Calibur*, denominativo con el que apareció su maravillosa segunda entrega en Dreamcast) se ha convertido en una de las favoritas del gran público, y de un servidor, por encima tal vez de las otras tres grandes (*Mortal Kombat*, *DOA* y *Tekken*). La quinta entrega (echando cuentas es la quinta, aunque sólo se trate del cuarto 'Calibur') está levantando grandes expectativas, sobre todo porque mucho se especula sobre la posibilidad de que estemos ante el capítulo final de la saga (sobre todo, por esa enigmática frase que ha aparecido en todos los trailers del juego y que asegura que "la historia se acerca a su inevitable final"). La espera ha llegado a su fin.

Como ya os hemos adelantado, la beta de preview que nos ha facilitado Ubi Soft es extraordinariamente limitada y casi nada deja ver de las características del juego. Eso sí, no ha permitido dar los primeros mandobles con cuatro únicos personajes desbloqueados: Siegfried, Mitsurugi, Yoda y Hilde (estos dos últimos, nuevas incorporaciones a la saga). Pero, como esto de los personajes es lo que más gusta a los aficionados, ya es pública casi en su totalidad (salvo sorpresas de última hora) la lista de personajes que confluyen en esta entrega. De los juegos anteriores se han incluído a Siegfried, Mitsurugi, Voldo, Taki, Sophitia, Seong Mi-Na, Cervantes y Rock de *Soul Edge*; Nightmare, Yoshimitsu, Ivy, Astaroth, Maxi, Kilik, Xianghua y Lizardman de *Soul Calibur*; Raphael, Cassandra, Yun-Seong y Talim de *Soul Calibur II*; Tira, Zasalamel, Amy y Setsuka de *Soul Calibur III*. Pero a estos luchadores de sobra conocidos por los fans se les unen un buen elenco de nuevas promesas, como los cinco personajes originales creados para esta entrega. Ellos son Hilde (una guerrera con armadura medieval equipada con lanza y esapda), Scheherazade (una especie d mujer elfo), Angol Fear (un enigmático personaje femenino), Shura (una luchadora diseñada por Oku Hiroya, creador del manga Gantz, que va equipada con cuatro catanas) y Ashlotte, una muñeca robot semejante a Astaroth. ▶▶

» Info

Publica Ubi Soft
Desarrolla Namco-Bandai
Jugadores 1-2
Online Sí

TIENE PINTA...

- ***Imprescindible***
- *No puedo esperar*
- *Pinta bien*
- *No está mal*
- *Necesita mejorar*

"Cuando te dan a elegir, es siempre mejor hacerse con un sable láser"
OXM Maeso



Lanzamiento
1 de Agosto

LA FUERZA
Otra vuelta de tuerca

La más sorprendente de las incorporaciones a la lista de luchadores es la del Aprendiz de Darth Vader. Se trata del protagonista de otro videojuego, concretamente del inminente *Star Wars The Force Unleashed*. Ya habíamos visto cameos de personajes de otras licencias y compañías, en Soul Calibur II, pero resulta sorprendente que éste es un título que saldrá a la calle después que este juego de lucha. Así, el esperado personaje del universo Star Wars debutará en el título de Namco. Todo un regalo que ha tenido que costar un buen dinero a la desarrolladora y unas duras conversaciones que con la compañía de George Lucas.





La lanza de Hilde es un arma para mantener las distancias



Pon guapos a los luchadores eligiendo traje.

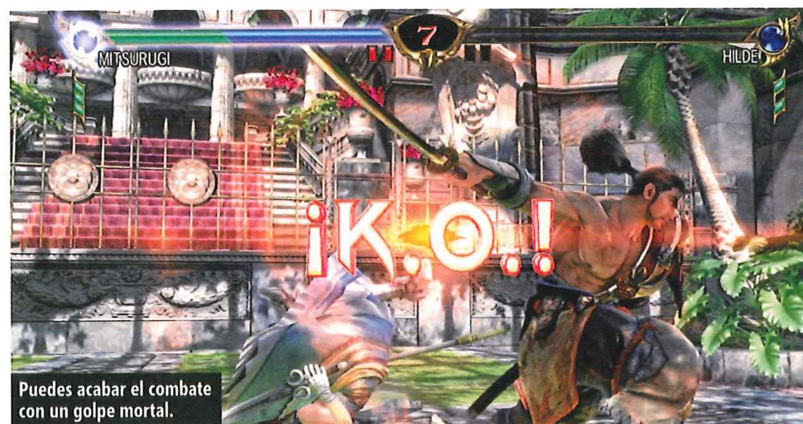
"Se ha incluido el editor de personajes"



Pero, además de los personajes originales creados en exclusiva para esta entrega, hay que contar también con los fichajes mediáticos, los personajes de otros universos que hacen su cameo dando golpes sobre los rings de *Soul Calibur* (los chicos de Namco ya invitaron a personajes como Spawn, Link y Heihachi Mishima en la segunda entrega y le han cogido el gustillo). Como ya sabéis, las estrellas invitadas llegan del universo Star Wars y son, nada menos que Yoda (exclusivo para Xbox 360), Darth Vader (exclusivo para PS3) y el 'Aprendiz Secreto' de Darth Vader, que llega a todas las plataforma y que, curiosamente, se trata del personaje protagonista del iniminente videojuego de *Star Wars The Force Unleashed*. Increíble regalo (e increíble castigo nos han inflingido a los usuarios de 360 arrebatándonos a Vader y dándonos como consuelo a Yoda, ¿quién quiere jugar con Yoda, ¡por Dios!).
Pero a esta casi interminable lista (piensa que a más de la mitad de los nombrados hay que desbloquearlos o se trata de personajes bonus) hay que añadirles los que puedes crear con el editor de personajes que se incluye (del cual no hemos podido ver absolutamente nada, pero sabemos que existe). El editor fue un éxito de la entrega anterior, y ahora repite. En cuanto a las arenas de combate, la exigua versión que tenemos entre manos nos ha dejado ver y revolcarnos por cuatro escenarios. En todos ellos hemos tenido la posibilidad, sello de la saga, de poder lanzar a nuestro oponente fuera del ring o de utilizar algunos elementos interactivos del escenario. En la fase más mediática del juego, el 'Hangar del destructor estelar' de Star Wars, hay que estar al tanto de no caer de la plataforma y de esquivar las compuertas láser que se acercan y alejan y pueden quemarnos el culo. Todo, muy al estilo de la batalla final con Darth Maul en el Episodio I (y es que hasta la música de este escenario es el tema 'Darth Maul Theme').

Lucha online
Como ya es habitual el juego, cuenta con un modo principal que es el camino para ir desbloqueando personajes, escenarios y para conocer las historias de cada uno de tus luchadores favoritos, y la de los nuevos. Este modo estaba convenientemente desactivado en la versión que probamos, seguro que para mantener intactos los secretos que se puedan desvelar de esta posible conclusión de la saga. El modo enfrentamiento, que permitirá realizar combates rápidos con los personajes que previamente hayamos desbloqueado, fue el único que pudimos probar. En un puñado de combates, comprobamos que el control es





Puedes acabar el combate con un golpe mortal.



Siegfried contra Yoda, ¿Quién lo diría?

"Las palizas en Xbox Live van a ser una juerga impagable"



muy similar al que ya están acostumbrados los fans de la saga, pero siempre con algunas novedades, como unos misteriosos golpes finales que nos ha dejado maravillados. Pero, sin duda, el modo más esperado es la compatibilidad con Xbox Live. Tanto con los personajes originales del juego como el que hayas personalizado en el editor, puedes saltar a la arena online y dar hondonadas de golpes.

Técnicamente el título es una maravilla, con unos gráficos excepcionales y unos movimientos muy fluidos. La calidad gráfica de los escenarios es para quedarse embobado y que nuestro personaje reciba mientras de lo lindo.



ALPHA PROTOCOL

En la calle
Primavera 2009

Misión: Traer toda la información del próximo RPG de espías que Obsidian prepara en su cuartel general secreto.

Si te pedimos que digas un nombre de algún espía famoso, los candidatos son tan conocidos que da hasta vértigo la competencia en ese sector: Jason Bourne, James Bond, Jack Bauer, Ethan Hunt,Mortadelo y Filemón... A partir de ahora habrá un nombre más que añadir a la lista, Mike Thorton. O al menos, eso pretenden en Obsidian, creadores de, por ejemplo, *Caballeros de la Antigua República 2*.

Al menos, eso es lo que pretende Christopher Parker, co-propietario de la compañía y productor ejecutivo de *Alpha Protocol*. Se trata de un juego de espías que mezcla hábilmente acción y rol, y pretende ser una verdadera revolución en su género. Para empezar, han creado desde cero sus propias normas, ya que, según Chris, "una licencia es una bendición y una maldición a la vez." Y continúa: "Cuando creas un juego basándote en D&D, tienes que pensar cómo copiar el mundo y las normas, así como dar uso a cosas que jamás usarías como el carisma. Cuando haces algo nuevo, simplemente vas a tu aire."

Pero esta nueva libertad creativa que ha recibido el estudio tiene también un ´pero´, en forma de clichés y estereotipos. Algunos son inevitables; otros son tan molestos que pueden dar al traste con el desarrollo de un juego. "Ha sido muy divertido diseñar un sistema nuevo para un juego de rol", comenta Parker. "Hemos creado un sistema abierto, sin clases, que no limita en nada al jugador. Queríamos dejar elegir al jugador algunas habilidades espía y dar puntos mientras se sube de nivel. Habrá diez habilidades, matando malos, acabando misiones y encontrando objetos se podrá ir mejorando. "

Espías como nosotros

Alpha Protocol se centra en las aventuras de Mike Therton, un agente de la CIA que, tras una misión fallida, se encuentra en una encerrona. Esto le fuerza a ir por libre, mientras intenta limpiar su nombre, a la vez que evita a los agentes enviados por el gobierno para matarle.

"Cuando todo va mal, los amigos de Mike son asesinados, arrestados o neutralizados, con lo que Mike se convierte en la única persona con la información necesaria para limpiar su nombre. Tiene que viajar por el mundo para limpiar su nombre y enmendar los fallos que ha cometido."

El juego está inspirado por la reciente revitalización del mundo del espionaje (Bourne, 24, Casino Royale...) Obsidian busca crear un juego abierto, en el que podamos moldear al personaje principal como queramos, ya sea un Bourne, un Jack Bauer o Bond. "Vamos a dejar al jugador imaginar como es un espía y que avance a partir de ese punto", dice Parker. "Hemos tomado elementos de *Splinter Cell* y de otros juegos de acción y hemos añadido una historia atractiva con la que se pueda interactuar."

¿Pero qué tal es la historia? "Desde el punto de vista del argumento, se ha creado una historia para

Publica Sega
Desarrolla Obsidian Entertainment
Jugadores 1
Online Por confirmar



PISOS FRANCOS

Todo espía necesita una buena colección de escondites, especialmente cuando se embarcan en una misión internacional en cualquier parte del mundo. En *Alpha Protocol* tendremos una amplia variedad de pisos francos para almacenar todo lo que encuentre tu agente, incluyendo armas y armaduras. También podrás mandar e-mails a tus contactos, llamar por teléfono o recibir información por radio o televisión.



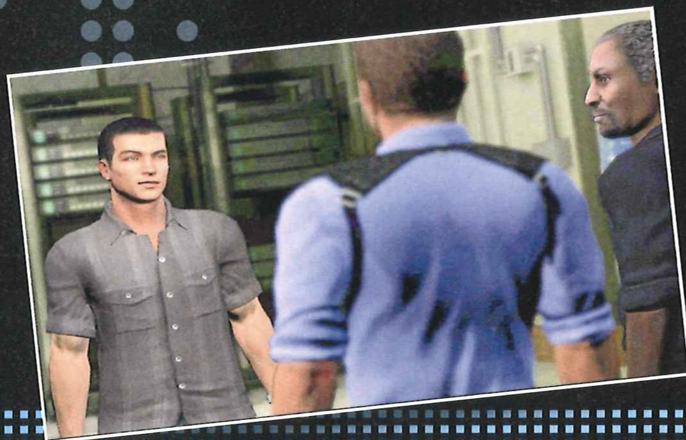
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

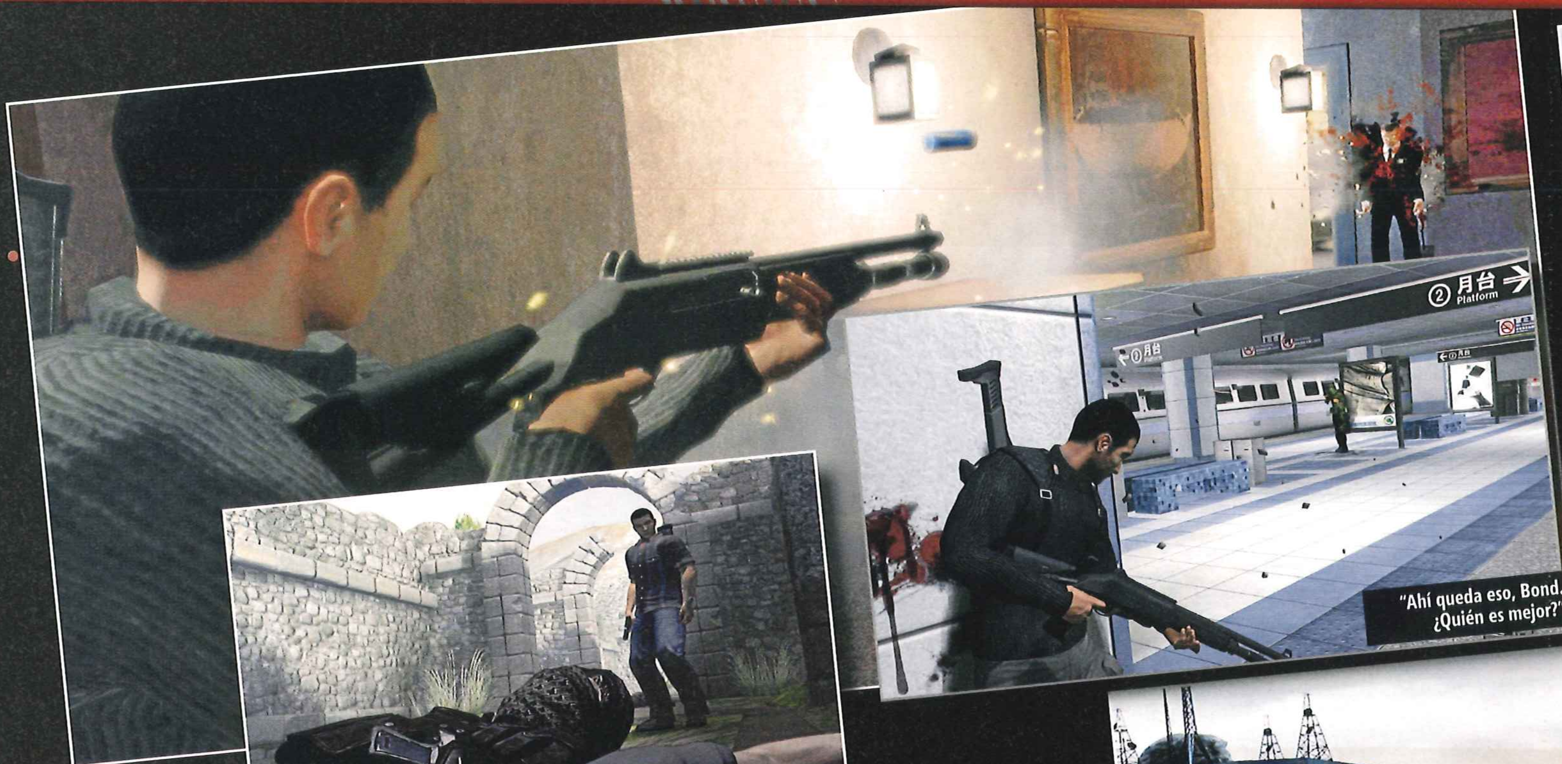
▶▶ hacerte sentir como si estuvieras en una montaña rusa. Queremos que sientas que en un momento tienes todo bajo control, para un minuto después perderlo y tener que volver a empezar." Y continua diciendo: "Espero que los aficionados de los RPG vean algo distinto a lo anterior, algo donde ellos pueden controlar como pasan las cosas según la forma que tengan de aproximarse a los problemas y de como interactúen con los personajes."

Habilidades y más

Al contrario que en los anteriores trabajos de Obsidian, ***Alpha Protocol*** propone combates en tiempo real, a la vez que sigue estando basado en un sistema de estadísticas y habilidades. Pero esto supone un problema añadido: cómo hacer que Mike sea lo suficientemente competente para ser un agente de la CIA, sin hacerle demasiado poderoso al inicio del juego. Y es que, aunque tenga pretensiones de shooter en primera persona, sigue siendo rol, donde la evolución del personaje es la verdadera clave de la jugabilidad.

"Sabíamos que no podíamos hacer que Mike pateara culos, hackeara ordenadores y nunca ser visto desde el primer momento. Por ello, decidimos empezar como un competente agente de campo, con muchas habilidades, pero muy lejos de ser la máquina de matar en la que se convierte al final del juego."





"Ahí queda eso, Bond. ¿Quién es mejor?"

GUÍA DEL ESPÍA METICULOSO

EL ARTE DE LA CONVERSACIÓN

Aprender a leer una situación y a hablar a los que contactan contigo puede suponer la diferencia entre conseguir una información vital o no, flirtear con esa moza ligera de ropa o ir por el palo de la revista cochina y el bote de vaselina. Aquí te mostramos tan solo un ejemplo de las opciones de diálogo que tendrás. Se agresivo, profesional o suave, tu forma de actuar afectará a las reacciones posteriores...

Mike se sienta en un avión justo al lado de una periodista preciosa que responde al nombre de Scarlet Lake...
Scarlett: No te creerías el día que he tenido.

RESPUESTA PROFESIONAL

Mike: No, probablemente no.
Scarlet: Tú también, ¿eh?
Mike: Claro
Scarlet: No te lo tomes a mal, pero parece que el mundo te acaba de dar una patada en la boca.
Mike: ¿Qué se supone que eso significa exactamente?
Scarlet: Whoa, cálmate hombre. Sólo estaba...
Mike: No te preocupes por ello.
Scarlet: Es este país, le pasa a todo el mundo.
Mike: Supongo.
Scarlet: Si no te importa que te haga una pregunta, ¿qué te podría hacer pensar en volver alguna vez?

RESPUESTA AGRESIVA

Mike: Creo que no fallaría.
Scarlet: ¿Has sido alguna vez una chica insistente en el corazón de Arabia?
Mike: Una vez perdí una apuesta.
Scarlet: Guay.
Mike: Yeah.
Scarlet: Podrías haberte ahorrado eso durante el vuelo, seguro.
Mike: ¿Acaso tienes algún plan?
Scarlet: Iba a invitarte a que fueras más despacio.
Mike: Tienes razón. Es un vuelo muy largo, con tiempo para conseguir tu nombre y habitación.
Scarlet: Wow. No haces más que conocerme y ya me estás haciendo ese tipo de proposiciones.
Mike: En cuanto he tenido tiempo de sacar mi pide de mi propia boca. Soy Mike, por cierto.
Scarlet: Soy... Oh, casi me pillas.
Mike: Yeah...
Scarlet: Mike, así que no vas a parar, entonces ¿Qué haces para que te lleve a esta parte del mundo?

Acción y reacción

Pero, ¿qué significa ser un espía? A lo mejor, te has pasado tardes enteras viendo las proezas en tiempo real de Jack Bauer o has usado tu encanto para llevarte a unas chatis al catre, como James Bond, o quizás eres un fan de Bourne, con su variedad de golpes y contrataques.

"Queremos que cada uno haga a Mike Thorton a su manera. Manualmente se puede cambiar su apariencia y dar puntos a ciertas habilidades, como en un juego de rol normal. Son las elecciones que tomas durante el juego lo que moldea a Mike como el verdadero espía de tus sueños", comenta Chris. Para conseguirl, Obsidian ha creado un sisteama llamado 'Reactivity.'. "En la mayoría de juegos de rol completas una misión y luego coges tu recompensa. Entonces repites el proceso una y otra vez. Queremos ir un paso más allá, donde aparece 'Reactivity'. Los resultados de cada misión y la información que conseguimos depende directamente de nuestra manera de hablar y actuar."

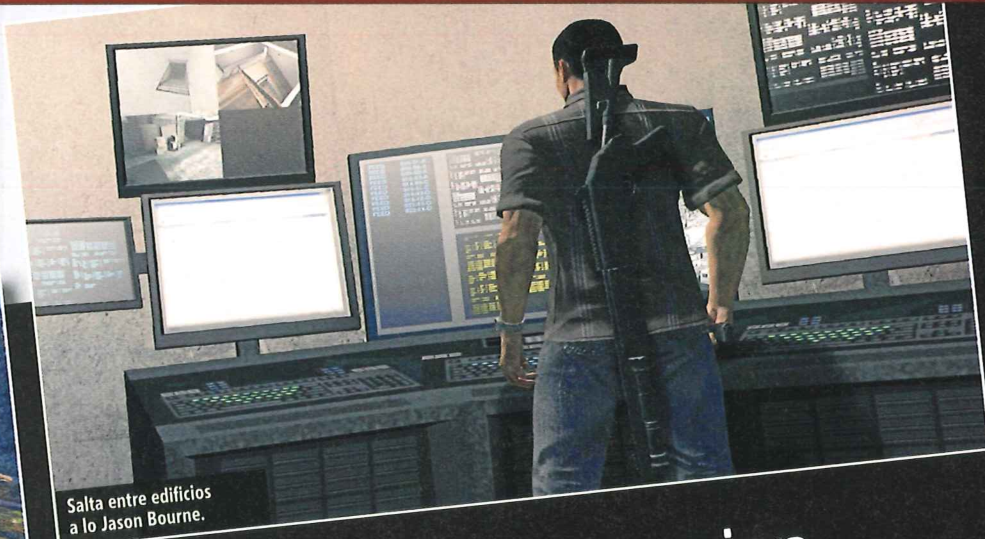
Un ejemplo de esto es un nivel en el que Mike tiene que elegir entre arrestar, matar o aceptar un soborno de un objetivo. Cada elección tiene una reacción diferente y distintas

LA REALIDAD DUELE

Tenemos idealizada la idea de un espía como una persona irresistible y con poderes cercanos a los de Superman, capaz de salvar al mundo sin siquiera despeinarse. La realidad es bien distinta. El trabajo de espía incluye reuniones con informadores, entrenamiento para no ser descubierto y, sorpresa, cantidades industriales de papeleo. Por suerte, los juegos se han olvidado de esta faceta...







Salta entre edificios a lo Jason Bourne.

"Podrás flirtear con quien quieras..."

implicaciones futuras. Matándolo te quedas con su equipamiento, con el soborno podrás comprarle cosas durante toda la historia y acceder a objetos de otro modo inaccesibles. Si lo arrestas consigues más puntos y obtienes toda la información que se le pueda sacar en la sala de interrogatorios. Cada elección tiene sus pros y sus contras, pero de lo que se están asegurando es de que ninguna de las opciones penalice al jugador por sus elecciones. Sólo quieren que cambie la manera en que el juego y la historia evolucionan, nada más.

De cháchara

'Reactivity' también tendrá importancia en los diálogos, permitiéndonos reaccionar a cada conversación de tres maneras distintas. La respuesta profesional nunca deja ver tus emociones. La agresiva es todo lo contrario, con flirteos descarados, cinismo y pullas por doquier. La otra opción es el acercamiento suave, un punto intermedio. Aunque a veces se muestra un cuarto modo de reaccionar, por ejemplo sacando el arma.

Que haya distintas opciones de diálogo no es ninguna novedad, aunque en Obsidian creen que han descubierto una manera novedosa de implementarlos. "Estamos intentando crear tensión, dando un tiempo muy limitado para contestar y una única posibilidad de hacerlo" explica. "Nuestro sistema de diálogo permite elegir el tipo de respuesta, pero nos estamos asegurando de que no haya una respuesta incorrecta, tan sólo distintos tipos de consecuencias. Si se decide contestar siempre de manera agresiva, las recompensas serán distintas a hacerlo de manera profesional."

Parker también nos ha revelado que en cierto punto, algunos personajes se unirán o se pondrán en contra de Mike, según las respuestas que dé, abriendo así muchas más alternativas argumentales. Esto quiere decir que mientras unos personajes serán seducidos fácilmente usando el método suave, otros ni siquiera querrán conversar con nosotros por ese camino.

Un sistema similar se aplica a las misiones. "Puedes querer que tu espía sea un crack con las armas, o que sea un buen hacker y pase desapercibido" Dice Parker. Nos mostró entonces un nivel de infiltración en el que Mike iba de sombra en sombra, sin levantar sospechas y sin hacer ruido. La vista pasa a tercera persona cuando se pone en las esquinas para aumentar el campo de visión.

Tras esto nos mostró otro nivel, en el que simplemente se preocupaba de acabar a base de medicina de plomo, con todo lo que se cruzaba en su camino, armado de una ametralladora y granadas, y usando la cobertura del escenario para avanzar.

Puede parecer que *Alpha Protocol* parece más un *Splinter Cell* que cualquier otra cosa, pero bajo una coraza de shooter frenético se esconde un juego de rol tradicional, trasladado a las modas actuales. Puede que técnicamente no sea algo soprendente, pero la libertad que propone es su gran arma. Además aún quedan muchas incógnitas por desvelar y detalles por pulir hasta su salida dentro de aproximadamente un año. Por el momento, estamos deseando que irrumpan en la redacción, nos aten a una silla y nos sometan a un interrogatorio...

»Info

Publica Virgin Play
Desarrolla Epic
Jugadores 1-16
Online Por supuesto

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Unreal Tournament 3

El motor Unreal Engine 3 juega en casa... y lo hace a lo bestia

Con un puñado de meses de retraso, tras el lanzamiento de las versiones de PC y PS3 llega la tercera entrega de uno de los 'todos contra todos' más populares de los últimos años. Vuelve el campeonato a muerte de Unreal, pero ahora, además, estamos metidos hasta el cuello en una guerra intergaláctica.

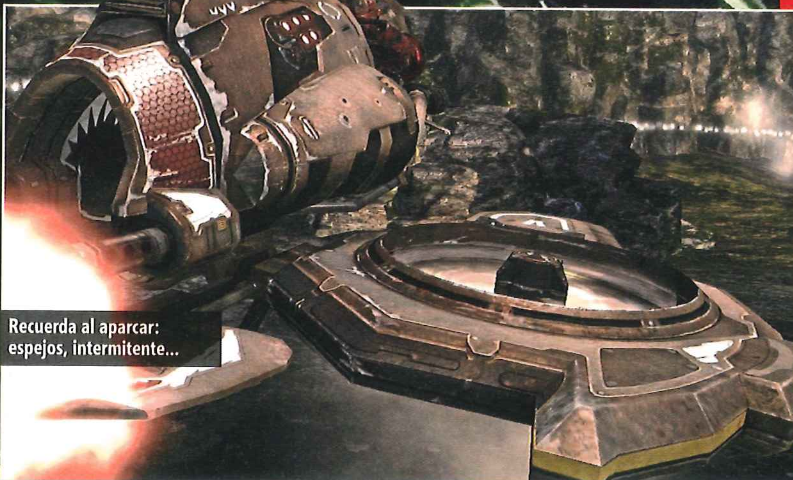
Por fin hemos podido echarle el guante a la versión de Xbox 360 de Unreal Tournament III, y es que con el rollo éste de las exclusividades de última hora, hemos tenido que andar mordiéndonos las uñas los últimos ocho meses. Pero por fin está a punto de desembarcar y eso es algo que las partidas de Xbox Live van a notar y mucho.

El tercer capítulo del campeonato Unreal muestra un aspecto gráfico impresionante, por lo que hay que decir que no nos defrauda, para nada, el primer UT que corre con el impresionante Unreal Engine 3. Y, por supuesto, la versión de 360 nada tiene que envidiar a sus antecesoras (PC y PS3). Da gusto ver a esos personajes tan detallados, moviéndose por unos escenarios gigantescos, creados con mimo para disfrutar al máximo de las partidas por equipos.

Como ya sabréis, si habéis echado un vistazo a las versiones comerciales que ya hay en la calle —y si no ya os lo cuento yo—, Unreal Tournament III cuenta con un modo campaña que viene a ser un tutorial largo para hacernos a los modos multijugador. Un modo campaña que hasta intenta tener un argumento, una especie de historia cogida con pinzas que nos mete en la piel de James "Reaper" (y su hermana Sarah "Jester" si jugamos en cooperativo). Este mercenario tiene que ponerse a las órdenes de una facción denominada Ronin, dentro de la terrible guerra contra los temibles Necris, unos viejos conocidos de la saga que han vuelto con ganas de juerga.

Como ya hemos dicho, la campaña es una buena manera de ir probando los diferentes modos de juego, que luego disfrutaremos en el Live: Deatmatch, Deathmatch por equipos, Capturar la bandera, Capturar la bandera con

En la calle Agosto 2008


Recuerda al aparcar: espejos, intermitente...



¡HAY UN GUIÓN!

Finalmente ha ocurrido. *Unreal Tournament* ha conseguido tener una historia. Aunque no deja de ser un argumento muy cogido con pinzas para justificar las masacres. Ahora no participamos en el Gran Torneo de Liandri, sino que capturamos banderas y destruimos núcleos, dentro del contexto de una guerra abierta contra la oscura facción de los Necris. Pero vamos, que nos da igual...



Locura multijugador para disfrutar a través del Live.

DUELOS UNO CONTRA UNO

El modo Duelo es un interesante campeonato a muerte que enfrenta a los usuarios de la partida uno contra uno. Utiliza un sistema de lista de espera, en la que hay que esperar hasta que nos llegue el turno y nos empareje contra otro jugador. El que cae es eliminado y el que gana vuelve al final de la lista de espera. Al final, por supuesto, sólo puede quedar uno.

ARMAS CLÁSICAS

Las armas en *Unreal Tournament 3* les van a resultar muy familiares a todos los fans de los capítulos anteriores. El Biorifle vuelve a escupir inútiles gotas de biomasa verde, el rocket launcher puede ser cargado con el fuego de tres cohetes al mismo tiempo, el rifle francotirador mejora el radio de disparo estando quieto, mientras el martillo de impacto logra hasta 150 puntos de daño.



Las armas son viejas conocidas, pero rediseñadas.

vehículos, Duelo (un todos contra todos, pero por turnos y de uno en uno) y el modo Armamento. Este último es el más novedoso y nos obliga a destruir un núcleo de energía que alimenta al equipo contrario, mientras defendemos el propio. Pero para lograrlo hay que ir controlando una serie de nodos que se sitúan entre ambos núcleos. Sólo conquistando todos los nodos se puede tener acceso al núcleo enemigo y destruirlo. A estas normas generales se le añade un buen número de extras que hacen más interesante a las partidas, como la esfera de poder. Si un jugador posee la esfera de poder y atraviesa un nodo enemigo, lo captura de forma inmediata. Pero es interesante saber que el portador de la esfera de poder, como le ocurre al portador de la bandera en las partidas de captura, le está prohibido usar los vehículos (excepto la tabla Hoverboard).
Y como hemos empezado a hablar de vehículos, hay que destacar que en esta nueva entrega los vehículos tienen una importancia mucho mayor. No en vano se han incluido hasta 16 vehículos disponibles en dos bandos diferentes: los Axon (los vehículos de UT2004 mejorados) y los Necris (unos vehículos increíbles a los que se podrá acceder bastante avanzados en la campaña). El vehículo más básico es la tabla Hoverboard, una especie de tabla de skate que vuela sobre el suelo y que permite atravesar el mapa de forma más rápida o ser remolcado por un vehículo mayor de algún compañero. Aunque útil en algunas ocasiones, sobre la tabla se es tremendamente vulnerable y no se pueden usar las armas.
En cuanto al armamento, es muy parecido al que ya pudimos disfrutar en UT2004, pero ha sido rediseñado por completo y ahora luce un aspecto impresionante. El Arco Largo AVRiL, el Bio Rifle, el Cañón antiaéreo, el Arma de enlace, el Lanzacohetes, el Rifle de choque, el Rifle de francotirador o el Redentor,

Los vehículos son ahora más importantes







LA ESFERA DE PODER

En las partidas de Armamento, el usuario que porta la esfera de poder puede capturar y convertir para su equipo los nodos enemigos de manera inmediata tan sólo pasando a través de ellos. Esto es una ventaja que puede cambiar el curso de una partida en un segundo, aunque el jugador con la esfera cuenta con el handicap de no poder utilizar vehículos, a excepción del Hoverboard.



MODS A TUTIPLEN

Los usuarios al poder...

El principal punto de discordia entre Epic y Microsoft a la hora de lanzar este título para Xbox 360 ha sido, como todos sabéis, el espinoso asunto de los mods creados por la comunidad de usuarios. Los chicos de Epic no se bajaban del burro y es que quitarle esa opción al juego era quitarle el alma, y la verdad es que también va siendo hora de que xbox Live se abra un poco a este tipo de iniciativas, tan agradecidas por la comunidad de usuarios. No sabemos aún cómo y cuánto material llegará al bazar del Live, pero Epic ha prometido ir licenciando y colgando todo este contenido gratuito tan atractivo.
De momento, los usuarios de PC y de PS3 ya juegan con mods del Jefe Maestro, de Marcus Fénix y los locust, de Samus Aran (Metroid), Solid Snake (Metal Gear) o Cloud (Final Fantasy VII). Esperamos que, con el lanzamiento del juego, ya encontremos un buen número de estos extras colgados en el bazar.

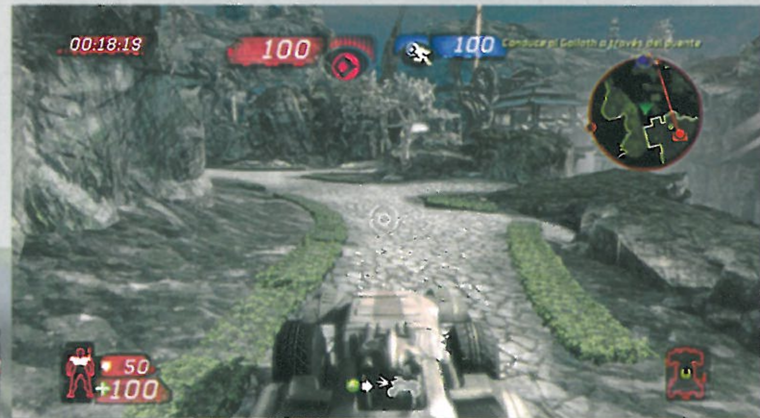
vuelven para seguir dándonos tantas alegrías, al igual que los recuperados Enforcer o el Martillo de impacto del UT original.

Pero, una vez completada la campaña para tomar contacto con los modos de juego y desbloquear todos los personajes jugables, es obligatorio saltar a la arena para jugar las adictivas partidas multijugador, ya sea con bots (que cuentan con una IA digna de mención) o a través de Xbox Live. Esto último promete ser ya la ruina de nuestra vida social.

El juego cuenta con el genial doblaje al castellano, que ya se ha visto en las otras entregas y aún nos queda por saber cómo se incluirán los modos creados por la inmensa comunidad de jugadores. Esta ha sido la principal causa del retraso en el lanzamiento de la versión de 360, pero parece que, al final, se ha solucionado. La gente de Epic asegura que ha encontrado el sistema para licenciar estos contenidos e irlos colgando como descargas del bazar de Xbox Live. Y es que este aspecto es uno de los más jugosos del juego, algo que va a hacer que su vida se prolongue en el tiempo. Además, si PS3 puede incluirlo, por qué no Xbox (vale, porque Microsoft se pone nervioso cuando escucha las palabras 'contenido', 'usuarios' y 'Xbox Live' en la misma



La versión de 360 también contará con mods creados por los usuarios de PC







PATINANDO EN EL AIRE
El Hoverboard es una útil tabla de 'skate' al más puro estilo de 'Regreso al Futuro II', que sirve para moverse de forma más rápida a través de los enormes mapas del juego. Eso sí, sobre la tabla somos una presa muy vulnerable a los disparos enemigos y, además, no podemos utilizar las armas mientras planeamos. Lo mejor es que puedes ser remolcado por un vehículo mayor.

» Info

Publica Disney
Desarrolla Disney Interactive Studios
Jugadores 1-2
Online No

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

CAMBIO AL VUELO
Es tan sencillo como acercarte a otro personaje. En cuanto el icono del botón amarillo aparezca, pulsas y verás parpadear al personaje que vas a manejar. Rápido y muy efectivo.

Las Crónicas de Narnia El Príncipe Caspian

Una aventura para niños llena de fantasía

Lanzamiento
20 de junio 2008

No podemos perder de vista qué público va a acudir a las salas de cine a ver la nueva película de las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian. Intuimos, por lo que dejó tras de sí la primera parte, que en su mayoría serán niños.

Se trata de una historia que ha tenido un relativo éxito en la audiencia infantil y por ello no nos extraña nada el enfoque que también tiene el videojuego. No es que sea simple, facilón o poco desarrollado, ni mucho menos. Se trata más bien de que este juego se adapta perfectamente a unas exigencias que ofrecen muy pocos juegos hoy en día: un nivel de dificultad ajustado, un aspecto adecuado a la entrega del público y una curva de dificultad que es suave como pocas veces. ¿Estamos ante un juego sólo para niños? Tampoco es del todo cierto.

Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian es un título que explota al máximo el género de los puzzles, pero no deja, sin embargo, de aplicar acción a las escenas para que exista siempre cierta tensión en el jugador. Mientras que al principio del juego todo es tan simple como abrir palancas, pisar determinadas baldosas o encontrar suficientes llaves como para abrir las decenas de cofres que salen a nuestro lado, según avanzamos en el juego, tendremos que pelearnos mientras un reloj



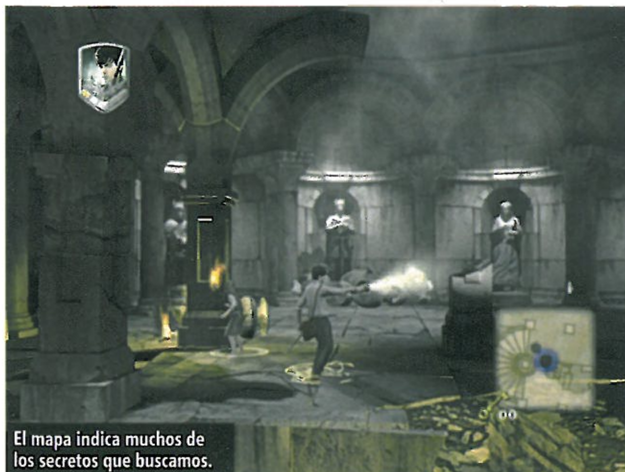
tiene una cuenta atrás y buscamos la pieza adecuada para insertar en la pared y abrir el siguiente pasadizo. La cantidad de variantes sobre los mismos puzzles es inmensa, pero es cierto que la repetición es utilizada como el mejor recurso para suavizar la curva de dificultad del juego. Nos llegaremos a hartar de pulsar B y luego repetidamente A para abrir cofres, igual que de encontrar manivelas o ruedas de mecanismos que, en cualquier caso, estarán debidamente indicadas en el mapa de ayuda. Con estos ingredientes, las horas de entretenimiento para la chavalería están garantizadas. Más aún si, como ocurre, la historia que cuentan los creadores del juego sigue con fidelidad la historia de la película, con permiso de cierta exploración y mini misiones, que le dan un poco más de duración a un juego que es, en principio, demasiado corto. Pero claro, pensemos, ¿existe algo más

Gran cantidad de variantes sobre los mismos puzzles

gratificante para un niño que llegar al final del juego? No. Otra cosa es que no seamos un niño. Entonces es cuando ***El Príncipe Caspian*** propone su reto a los "buscadores" de logros. Existen un montón de cofres, armas, objetos y secretos que pueden dilatar el juego muchísimo. Nunca un juego es demasiado fácil.

Una de los puntos más fuertes del título, con respecto a otros de su género, es la posibilidad del jugador de elegir su personaje sin tener que abandonar la historia original. Desde el primer momento podremos elegir dentro del elenco de personajes que protagonicen una misión a quién queremos controlar. Eso sí, muchos de los puzzles requerirán habilidades especiales de determinados personajes y tendremos que encarnarlos, aunque sea sólo para superar el escollo de turno. Hasta veinte caras diferentes, entre las que se incluyen centauros, enanos, todos los niños, un árbol y hasta el propio Príncipe Caspian, podrán estar en nuestras manos. Sin ninguna duda, Traveller's Tales ha sabido gestionar los puntos más fuertes de la película, de sus personajes y lo ha adaptado a lo que pedía su público para hacer un título que a falta de ciertos detalles ya está finalizado.

El gran detalle que encontramos en los escenarios y personajes, los preciosos efectos gráficos y la vistosidad de todos los personajes hacen que tengamos que valorar la dedicación de Traveller's Tales a un título que, tratándose de una adaptación de libro-cine y cine-juego, podría quedar un poco en segundo plano, pero al que, a juzgar por el resultado, Disney ha dado un gran protagonismo en su catálogo. Dentro de muy poco tendremos la copia final del juego en nuestras manos y podremos saborearlo de principio a fin para ponerle nota.


El mapa indica muchos de los secretos que buscamos.


Tendremos que usar la fuerza de los osos.


Asegúrate de tener siempre la antorcha encendida.


Los iconos indican dónde colocar las piedras.

SÓLO PARA UNO
Pero no demasiado solos

Aunque en la ficha técnica del juego hemos visto que se especifica una posibilidad de jugar este título en cooperativo entre dos jugadores, la versión que hemos podido jugar no lo permitía. No sabemos si definitivamente la versión final incluirá un modo para dos jugadores (aunque sea en la misma consola, aunque por Xbox Live sería muy conveniente), pero, de no ser así, la experiencia del jugador nunca será demasiado solitaria, gracias a que Traveller's Tales ha trabajado en un juego en el que nuestro personaje siempre va acompañado de uno o más protagonistas de la historia. Saltar de uno a otro es divertido, pero hacerlo en coop lo sería más.

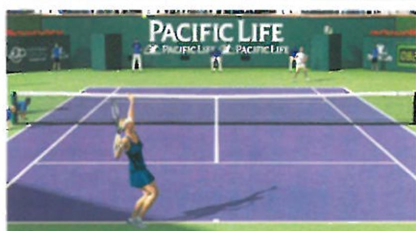


Hasta veinte caras diferentes estarán disponibles en las manos del jugador

XBOX 360 REVIEWS

La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

CONTENIDOS



»Detalles



En la calle **6 DE JUNIO**

Edita: Microsoft
Desarrolla: Tecmo
Jugadores: 1
Online: Estadísticas
A tu manera: Elige y personaliza tus armas

MÁS en **xbox.com**

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Frenética acción ninja, regada con mucha sangre.

Se parece... Sobre todo, al título original de Xbox.

¿Para quién? Para mayores de edad, ansiosos de acción.

"Ya había ganas de un juego de Bola de Dragón en 360"

OXM Xcast, en modo 'Superguerrero' **página 74**

Ninja Gaiden II

¿Sabías que?

DISTINTOS NOMBRES

La serie era conocida como Ninja Ryukenden (La Leyenda del Ninja de la Espada del Dragón) en Japón. En Europa, la saga se llamó Shadow Warriors.

La genial saga del ninja Ryu Hayabusa llega a su fin



AUTOR: OXM Maeso

Después de su nacimiento en arcades y en la mítica Nintendo Entertainment Sistem, y tras saltar a la fama mundial tras su paso triunfante por la primera Xbox, la saga del ninja más famoso de la historia de los videojuegos llega a su fin. La obra maestra de Tomonobu Itagaki alcanza su cota más alta de excelencia.

El mediático Tomonobu Itagaki se ha cansado de anunciar por medio mundo que este *Ninja Gaiden II* supone "la experiencia ninja definitiva". Y esta máxima, además de engordar el ego del siempre modesto artista nipón, sirve de frase de despedida para las aventuras de Ryu Hayabusa, el ninja que se ha ha convertido en una leyenda del mundo de los videojuegos. Punto y final. Pero, afortunadamente, la saga no podría haber tenido un mejor capítulo final. Esto es Ninja Gaiden elevado a la ▶▶

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

máxima potencia.
La 'experiencia ninja definitiva' nos anima a meternos de nuevo en el ceñido traje de cuero de Ryu, ahora para luchar contra el temido Clan de la Araña. Ninja Gaiden II cuenta, tal vez, con el mejor guión de la saga, una trama que mezcla a los antiguos clanes ninja, a la CIA norteamericana y a un buen puñado de demonios salidos del inframundo. Ryu tendrá que detener los terribles planes del Clan de la Araña, que pretende despertar al Archidemonio, la más chunga de las criaturas del infierno. Y para ello, y a lo largo de 14 completos niveles, viajaremos de Tokyo hasta el mismo infierno, pasando por la aldea de Ryu, Nueva York, Venecia, la jungla, la campiña rusa o luchando sobre una enorme fortaleza aérea. Todo, con la velocidad y los increíbles combos que caracterizaron a la versión de la generación anterior, y también con su dificultad (aunque esta vez más atenuada, en el modo 'Camino del Acólito', para que el juego sea asequible a todo tipo de jugadores).

Afila tu espada

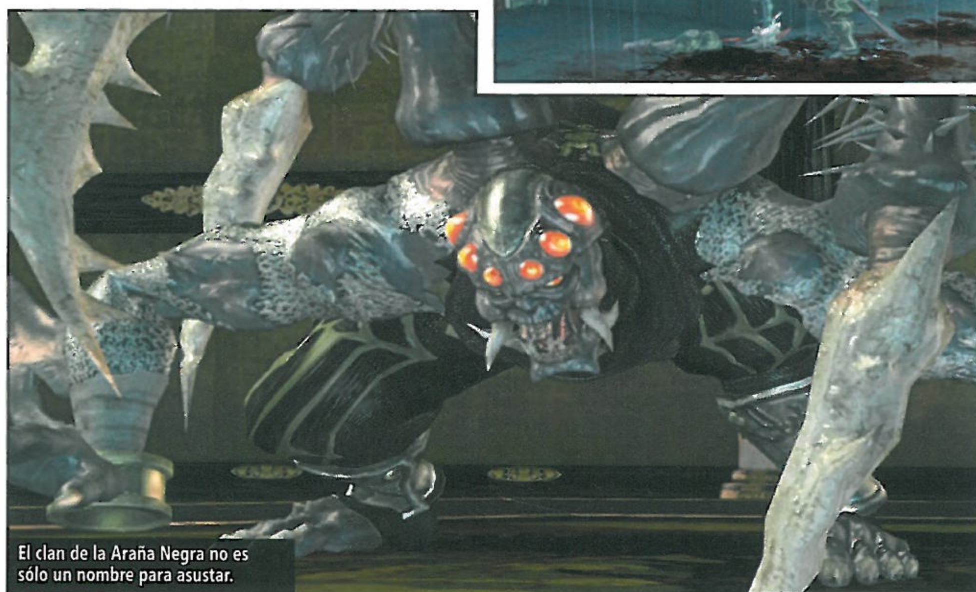
Tanto si ya te enfrentaste a Ninja Gaiden en Xbox (o en su reciente y horrible versión 'Sigma' de PS3) como si eres nuevo en esto, el juego engancha desde el minuto uno. Da gusto comenzar los primeros niveles y darse cuenta de que es realmente fácil dominar los combos y golpes de Ryu. El botón X, para un golpe sencillo con el arma, y el Y, para un golpe más contundente (además, podemos dejar presionado el botón Y para cargar un golpe aún más demoledor). A estos botones hay que unir el gatillo izquierdo para cubrirse, algo que resulta fundamental, pero que no es tan determinante, como ocurría en el primer juego, donde prácticamente pasábamos el juego cubriéndonos constantemente. Tan sólo con estos controles iremos descubriendo un enorme catálogo de técnicas, golpes y combos de Ryu, que dependen





Utiliza los ninphos (la magia ninja) en momentos clave.



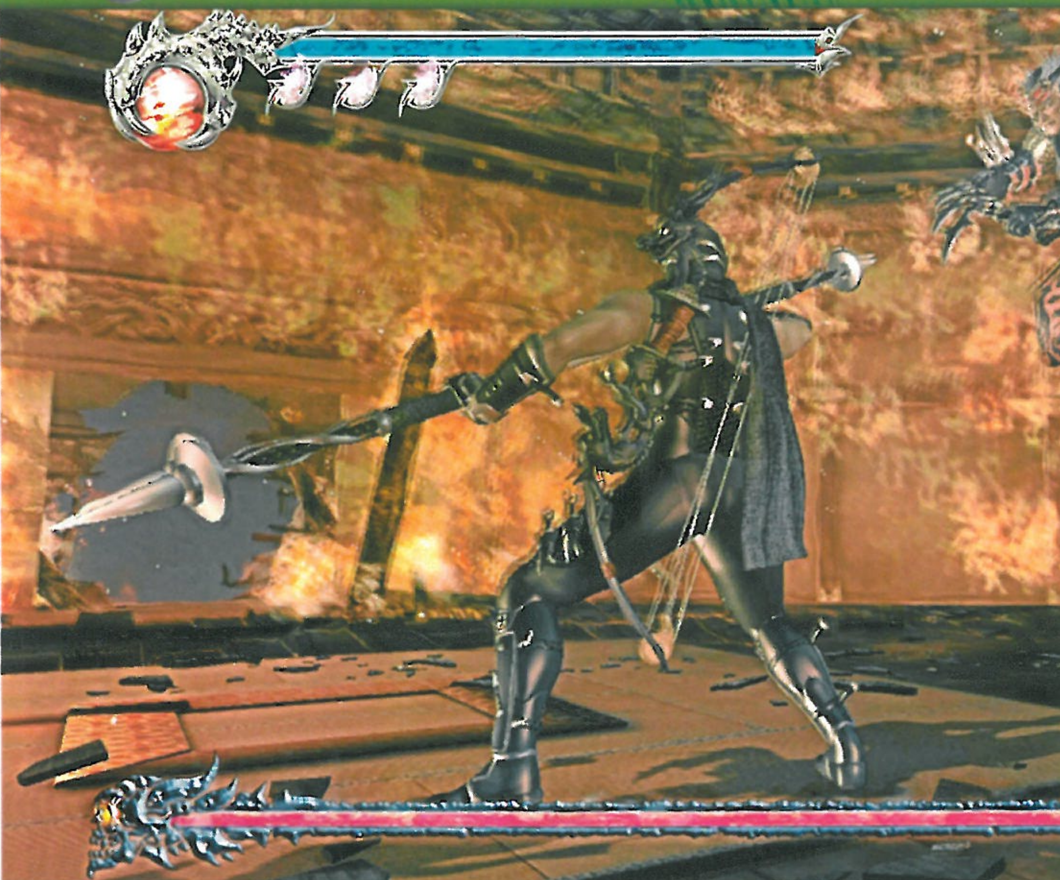


El clan de la Araña Negra no es sólo un nombre para asustar.

NINJA GAIDEN BLACK

Si no tuviste ocasión de jugar al primer Ninja Gaiden (el de Xbox) es casi obligatorio, bajo pena de excomunión inmediata, adquirirlo rápidamente en el bazar de Xbox Live. Allí está, por unos irrisorios 1200 MP, la versión completa del 'Ninja Gaiden Black' (aquella última versión repleta de mejoras y extras, además de un abanico de modos de dificultad para todos los gustos). Es muy recomendable para conocer toda la historia de Ryu y para hacerse con el modo de juego y los mandos que luego, casi están calcados en la secuela. Además, esta versión está repleta de material oculto desbloqueable, incluida la versión arcade original de Ninja Gaiden y Ninja Ryukenden. ¡Un regalazo!
Si te descargas el juego al disco duro de tu Xbox 360 te sorprenderás del apartado gráfico de este título, que salió al mercado allá por el año 2005. A pesar de ser un título de la primera Xbox, tiene mejor aspecto que muchos videojuegos de 360 que acaban de aparecer en las tiendas (no me obliguéis a dar nombres).
Ninja Gaiden fue, sin lugar a dudas, el mejor videojuego de acción de la generación anterior, por lo que no tienes excusa para hacerte con él. Sobre todo, ahora que es tan sencillo descargarlo del Live y resulta tan barato.





mucho del arma que nuestro ninja tenga entre manos. En esta ocasión, la espada del dragón, las cuchillas gemelas vigoorianas, los tonfa, la guadaña del eclipse, las espadas dobles, la Kumasi-gama, las garras del halcón y el báculo lunar ofrecen reacciones, combos y técnicas completamente diferentes. Así, cada cual termina utilizando el arma que más le gusta y que más le conviene a su modo de juego. Estas armas están acompañadas por los proyectiles (shuriken, shuriken incendiarios, el shuriken gigante molino de viento, el arco y las flechas y hasta una ametralladora) y por los poderosos nimphos (las magias ninja), que deberemos ir adquiriendo y recargando de energía.

De compras

Como ya es costumbre, nos proveeremos de mejoras para nuestras armas —además de artículos mágicos para recuperar la salud, el nivel de karma, etc.— en la tienda de Muramasa, de la que encontraremos 'franquicias' en cada nivel. Es importante proveerse de artículos para recuperar la salud en abundancia, para enfrentarse a los retos y, sobre todo, a los jefes finales de cada fase (cada cual, más complejo y

Los enemigos pierden brazos y piernas, pero eso no les impide seguir luchando

más impresionante).
El apartado técnico del juego nos ha cautivado, y es que el nivel gráfico resulta exquisito, tanto en las animaciones del personaje, los diseños de enemigos y escenarios como los efectos en pantalla. De éstos, el más imprasionante es el fluir de la sangre que lo inundará todo. El juego resulta el más sangriento de toda la saga, lo que ha merecido la etiqueta de 'juego recomendado para mayores de 18 años'. Tras abandonar un escenario, puede contemplarse otro bañado en sangre, con miembros cercenados amontonados por todas partes. Hasta Ryu agita de vez en cuando el filo de su espada con la intención de eliminar el exceso



TODO MEJORAS

CÁMARA MEJORADA
Uno de los principales 'peros' de la primera entrega, que los hubo, fue la cámara. En esta ocasión la cámara ha mejorado mucho, y ahora sigue al jugador de una forma más lógica. Aun así, hay momentos en los que nos sigue volviendo un poco locos.



AUTOCURACIÓN
Uno de los elementos que hace a esta segunda entrega más asequible que la primera es la autocuración. Después de eliminar a todos los enemigos en una determinada 'melé', la barra de salud recoge los frutos de la batalla y se auto-rellena.



PUNTO Y FINAL
El clan Hayabusa, el padre de Ryu, agentes de la CIA, el oscuro clan ninja de la Araña Negra, archidemonios y diablos menores de todo tipo... Son los ingredientes para el final definitivo de la historia de Ryu, nuestro ninja favorito de todos los tiempos.

▶▶ de sangre que la cubre.
La ambientación del juego resulta espectacular, con niveles memorables, con una variedad enorme de enemigos distintos, con sus recursos propios para ponernos las cosas difíciles. Por no hablar de los ya obligados jefes finales de fase. Mientras los superas, puedes también dedicarte a encontrar un buen número de objetos secretos escondidos, cargados de extras y logros. Estos extras, unidos a los trajes y objetos con los que se recompensa al que termina el juego en cualquiera de sus niveles de dificultad, alarga la vida del juego y les da más vidilla a los que gustan de estos bonus (al igual que los rankings mundiales de Xbox Live, única opción online del juego).
En definitiva, estamos ante la obra de arte que cierra la saga creada por Itagaki, y que lo hace con un broche de oro de los gordos. Ahora, con el genio cabreado con su jefe y fuera de Tecmo, ya no habrá más *Ninja Gaiden*, ni más *Dead or Alive*... o sí, pero sin Itagaki detrás. ▲

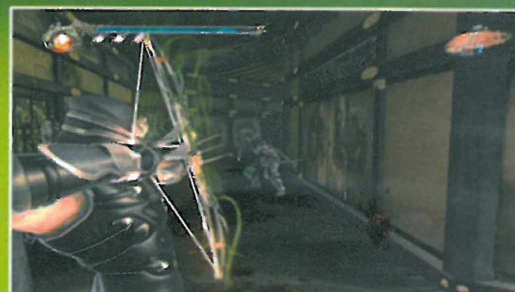




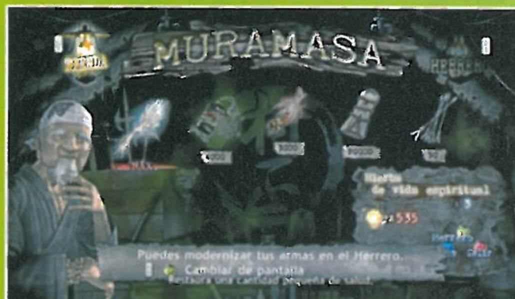


CURSO INTENSIVO DE NINJUTSU

PROYECTILES
Con el botón B tendremos acceso a las armas arrojadizas: shuriken de varios tipos y el siempre útil arco con sus flechas. Utilizando el stick izquierdo podemos apuntar con una vista en primera persona y así, afinar mejor el tiro.



GOLPES FINALES
Algunos enemigos, aunque desprovistos de alguno/os de sus miembros, siguen erre que erre, dando mandobles para intentar dañarnos. Te acercas a él, pulsas Y y asistes a un pequeña y brutal animación que termina con su vida.



LA TIENDA DE MURAMASA
Es esencial hacer acopio de armas y demás objetos en la tienda de Muramasa, que tiene sucursales en forma de estatua, repartidas por todos los niveles. Aquí podemos adquirir objetos curativos, mágicos y acceder al taller de herrería del maestro Muramasa, para subir el nivel de nuestras armas (a cambio de mucha pasta, claro).

EL KUROSAWA QUE HAY EN TÍ
Un extra muy atractivo en esta entrega es el 'Cine Ninja', que permite grabar nuestros mejores combates. Luego, estas pequeñas películas aparecen disponibles en el menú principal para ser reproducidas con un filtro en blanco y negro que recuerda las antiguas películas de ninjas, al más puro estilo Kurosawa.



PRUEBAS DE VALOR
Durante el juego podemos acceder a unos niveles 'bonus' llamados Pruebas de Valor, que nos colocan en una arena y nos enfrentan a cientos de enemigos. Si los superamos, el juego nos premiará con algún valioso objeto (además de algún logro secreto).





XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Excelente calidad técnica
- ✓ Variedad y duración de los niveles
- ✓ Asequible para todo jugador
- ✓ Extras para dar y tomar
- ✗ No está doblado al castellano

PUNTUACIÓN 9,6
Lección sobre cómo hacer un beat'em up

»Detalles



En la calle 23 DE JUNIO

Edita: EA Games
Des: DICE
Jugadores: 1
Online: 2-24
A tu manera: Tu guerra, tus soldados

MÁS en xbox.com

¿Lo sabías?
UN JOVEN CLÁSICO
La saga, aunque ya consagrada, es muy joven. Se estrenó en el año 2002 con *Battlefield 1942*, con versiones para PC y Mac, un juego de guerra que fue considerado el más realista y crudo del momento.



Battlefield: Bad Company

Cuando la guerra y la destrucción son igual de divertidos

AUTOR:



Los chicos malos siempre son más divertidos que los santurrones que no hacen más que buenas obras. Eso es una verdad absoluta. De los primeros se puede esperar casi cualquier cosa. De los segundos, poco más que alguna frase graciosa y algunos rescates de gatitos colgados en árboles. El único problema que hay en ser uno de estos tipos duros y de moral reprobable es que, como se suele decir, ´a todo cerdo le llega su San Martín´.

Y si estás en el ejército norteamericano, ese cruel final, al menos según los chicos de DICE, es la B-Company. Donde acaban los chicos malos y donde las misiones son de lo peorcito de la lista de misiones suicidas que manejan los altos mandos de la máquinaria bélica estadounidense. Es el paso más cercano a que manden a un soldado para su casita, sin una sola perra. En resumen, lo que cualquiera de nosotros desearía a nuestro peor enemigo.

Y es en éstas en las que nos vemos, como un soldado recién llegado a esta unidad, con un sargento ineficiente al mando y dos compañeros, que se pasan jugando a piedra papel o tijera los ratos en que les tratan de explicar las misiones. ¿Suena raro? Lo es, pero no al estilo humor absurdo, que está tan de moda últimamente, sino más bien al estilo de películas como ´Tres Reyes´ (la peli de George Clooney, Mark Wahlbers y Ice Cube del año 1999, y que desde aquí os recomendamos), repleta de diálogos hilarantes y de personajes geniales, con varios soldados buscando su fortuna personal y que, como por error, llevan a cabo una hazaña de proporciones épicas. Y no sólo le copia casi de manera calcada el argumento, con otras ▶▶

El 90% de los escenarios se destruye completamente

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Shooter en primera persona en plena guerra.	El juego anterior es su referencia, pero también *COD 4*.	Amantes de los FPS bélicos y adictos al Live.

Llegamos a luchar contra cientos de enemigos

localizaciones, sino que también calca el ritmo frenético de cada batalla e incluso el estilo cinematográfico y espectacular de cada escena.
Para que nos entendamos: toda misión empieza con una tarea fija y un final concreto, pero entre tanto se suceden tantas explosiones y diálogos entre los personajes que dan ganas de parar simplemente por disfrutar del momento un par de segundos más.
Siendo algo críticos se podría decir que no innova en sus aspectos jugables, pues no se trata mas que de un busca y destruye casi a la antigua usanza, pero tiene tantas pinceladas propias que lo consiguen diferenciar de sus rivales de una manera brutal. Para empezar, tenemos el hecho de que los entornos son enormes y abiertos, sin caminos prefijados y con varias alternativas ante cada enfrentamiento. Por otro lado está el motor 'Frostbite', que consigue que el 90% del escenario sea destruible, lo que hace que la acción sea algo distinto a lo visto. Por ejemplo, al aparecer un tanque ya no vale eso de esconderse tras una pared, puesto que éstas caerán con los misilazos que disparen. Lo mismo para los francotiradores, e incluso es útil para llegar a zonas de otra manera imposibles: si una pared te impide subir a un tejado nada mejor que demolerla. Algo así como jugar a destrozar las figuritas de Lego que nuestra hermanita ha estado construyendo.
Además, todo luce espectacularmente bien: desde las animaciones faciales al detalle de cada bosque, sin olvidarnos de los efectos de luz dinámicos y la increíble profundidad de campo que llegamos a ver, si es que los prismáticos los inventaron para esto y no para que rompetechos pueda leer el Quijote. Da igual que vayamos a pie, en tanque, en helicóptero o en un simple carrito de golf: el detalle alcanzado para cada entorno es simplemente extraordinario.
Mención aparte merece el doblaje que ha recibido *Battlefield Bad Company*, que nos parece simplemente genial, muy por encima del resto de juegos, incluidas



Nada como un buen tanque para tirar una casa abajo.

DE ARMAS TOMAR

Los personajes de la aventura para un jugador bien merecen ser destacados. No se suele ver tal atajo de vagos y maleantes en un juego de estás características.
Preston Marlowe: El personaje del jugador, un buen soldado que se aburría demasiado en la vieja Europa... Hasta que la armó bien gorda con un helicóptero.
Haggard: Puede que esté loco y que sea un maníaco depresivo-obsesivo, pero sabe como cubrirte el culo en medio de una batalla.
Sweetwater: El soldado que no puede faltar y que no hace más que quejarse de todo lo que pasa. Cree que merece algo mejor, pero sigue en la B-Company.
Sargento: Seguro que tiene nombre, pero nadie se atreve a preguntarlo. Es el primer soldado que ha pedido ser tasladado a la compañía por iniciativa





Las partidas en Xbox Live prometen metralla.



Sigue las explosiones para llegar al tesoro.


Todas las armas tienen un modo secundario.

las vacas sagradas: *Halo 3* y *COD 4*. Y todo esto, tan sólo hablando del modo para un único jugador, que además supone la gran novedad de la saga *Battlefield*, con el que DICE consigue demostrar que son capaces de crear una experiencia interesante, intensa y muy larga (más de 15 horas para conseguir acabar sus 7 misiones principales), más allá del modo multijugador que ha encumbrado a esta compañía sueca a lo más alto del género de los shooter en primera persona.

Como además ningún *Battlefield* sería lo mismo sin poder disparar a la sesera de nuestros colegas en Live, las batallas que se avecinan a través de Xbox Live prometen ser de lo más apasionante. Pudimos probar la beta pública y ya quedamos alucinados, pero ahora con la versión final ya es com la hecatombe universal. Tan sólo hay que imaginarse a



No sólo de tanques se vive. También hay helicópteros.

Pronto, más modos de juego descargables



Los francotiradores son peligrosos a gran distancia.



La destrucción está a la orden del día.

dos equipos de 12 jugadores: uno, atacando, y otro, defendiendo unos cofres repletos de lingotes de oro, en escenarios de un tamaño tal que podrían hacer palidecer a un corredor maratoniano si tuvieran que recorrerlos de lado a lado. A esto hay que añadir los vehículos (tanques, coches, tanquetas, lanchas...) y multitud de gadgets de última tecnología para cada clase de soldados. El resultado es una verdadera hemorragia de diversión que nos ha conseguido enganchar de mala manera, y que ha sabido además tomar los detalles de los mejores shooters en su propio beneficio (ese sistema de desbloqueo de armas y medallas a lo *Call of Duty 4*, el sistema matchmaking de *Halo 3* o la posibilidad de formar escuadrones como hemos visto en *Frontlines*) y todo ello sin el menor atisbo de lag.

No conformes con esto, poco después del lanzamiento del juego esperan varios nuevos modos de juego gratuitos para que la experiencia sea aún más rica. Están tirando de verdad la casa por la ventana. De nuevo, si tuviéramos que quejarnos por algo sería de las batallas con pocos rivales, que se vuelven demasiado sosas y, siendo muy quisquillosos, al más puro estilo abuela quejica, habría que decir que el sistema de control no es todo lo perfecto que debería ser. Nos referimos a que en un principio la configuración de botones llega a resultar incómoda y más tarde la sensibilidad a nuestros movimientos deja algo que desear, pero nada preocupante.

Y es que ***Battlefield: Bad Company*** ha conseguido pasar inadvertido para una gran mayoría de jugadores, pero nosotros siempre hemos sabido que se avecinaba algo gordo con cada beta que nos iban dejando probar. Porque la verdad es que nos hemos visto enganchados al modo de un jugador de una manera que no esperábamos, viendo las horas pasar sin apenas darnos cuenta. Además con el modo multijugador ya supone el adiós a toda vida social posible. Nos ha encantado. Es todo lo que esperábamos y puede que incluso más. En un futuro, las desarrolladoras intentarán currárselo tanto como DICE aquí. De lo que no podrán quejarse es de que, a partir de ahora, todo juego de guerra tendrá un espejo en el que mirarse.

La aventura es todo lo que esperábamos e incluso más

XBOX LIVE

Hasta 24 jugadores en épicas batallas online, a bordo de todo tipo de vehículos y donde la cooperación es la clave para ganar.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Apartado técnico excelente.
- ✓ El mejor doblaje en mucho tiempo
- ✓ Variado y adictivo
- ✓ Multijugador genial
- ✗ El control no es perfecto

PUNTUACIÓN 9,4
Un disparo directo al centro de la diana.

Xbox 360 te conecta con lo que más te gusta





Únete a tus amigos y disfruta junto a ellos de tus juegos favoritos y de todo el entretenimiento digital de nueva generación.

Todo es más divertido en compañía

*PVPR Xbox 360 Arcade.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

Detalles



En la calle 20 JUN

Edita: 2K Sports
Des: PAM Dev.
Jugadores: 1-4
Online: 2-4
A tu manera: Crea a tu tenista

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

DESARROLLADORES FUTBOLEROS

Hace ya cinco años de aquel *Pro Beach Soccer* de PAM para la Xbox original y que nos llevaba a jugar partidillos de selecciones sobre arena de playa. Genial.

Top Spin 3

Más difícil todavía... Ahora acierta a soltar el botón en el momento adecuado

AUTOR: OXM Chema



Lo que en un primer momento nos pareció un pequeño cambio que poco iba a afectar al genial modo de juego de la serie *Top Spin*, se ha convertido en el eje sobre el que gravita todo el nuevo concepto que proponen los parisinos de PAM en la tercera entrega del título.

Hasta hoy, en nuestra Xbox 360 hemos disfrutado de *Top Spin 2*, *Table Tennis* (si lo metemos en esta categoría), *Virtua Tennis 3*, *Sega Superstars Tennis* y casi a la par que *Top Spin 3*, *Smash Court Tennis 3*. Cada uno tiene su peculiaridad. El primero hizo un especial énfasis en que los partidos online fuesen no sólo posibles, sino divertidos. Lo consiguió. Con *Table Tennis* disfrutamos de unas animaciones de los personajes que eran una auténtica delicia, pero fue cuando llegó *Virtua Tennis 3* cuando descubrimos que el tenis realista era posible. Aunque la serie tiene ese toque espectacular, era el primer enemigo real de la serie *Top Spin* y utilizaba la ya clásica mecánica de controles de pulsar, aguantar el botón, y moverse hacia la bola. Era la primera vez que la gente de PAM le veía las orejas al lobo y tocaba renovarse.

Luego vino *Sega Superstars Tennis*, con supergolpes, un juego muy veloz, un poco menos de realismo en la interpretación del deporte de la raqueta, pero un grado más de adición y de espectacularidad. Por último, *Smash Court Tennis 3*, que acaba de llegar, no llegará a ser sombra para *Top Spin 3*, aunque puede que la conveniente planificación del lanzamiento simultáneo favorezca a su éxito en el punto de venta.

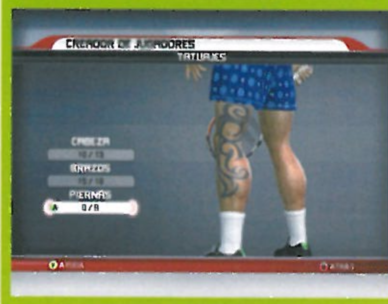
Con esta amalgama de juegos tan diferentes sobre un mismo deporte, *Top Spin 3* decide seguir apostando por lo de siempre: un juego realista, que se acerque al máximo a lo que el público entiende por simulación, que introduzca algunas caras conocidas por el gran público, como las de

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de tenis para gente preciosista.	A Top Spin 2, pero con bastantes mejoras.	Cualquiera. El tenis es un clásico por culpa de Pong.

DE COMPRITAS

Los editores de personajes se han hecho un hueco fijo en los juegos deportivos. En *Top Spin 3* ocurre que, además, va a ser la cara que te van a poner todos aquellos contra los que juegues online y por eso el nivel de personalización era tan importante para PAM Development. A la posibilidad de modificar el cuerpo en estatura, volumen, grasa o las diferentes partes por separado, se unen cara, pelo, maquillaje o tatuajes. Y, por supuesto, el estilo de tenis o el equipamiento. Lo mejor empieza más tarde, cuando empezamos a ganar campeonatos y con los puntos llevamos a nuestro tenista a la peluquería o de compras. ¡Qué vicio!





Encontramos público diverso y en movimiento.

¡Lástima que Nadal esté con la competencia!

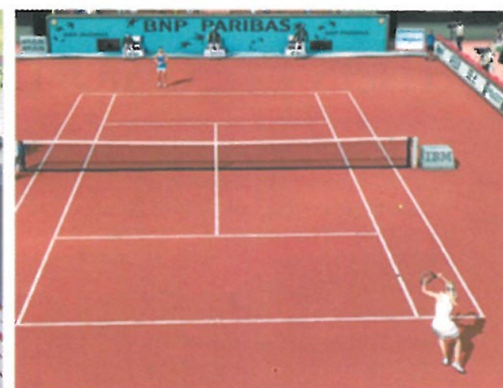
Federer o Sharapova (¡Lástima que Nadal esté con la competencia!) y que apueste por el juego online.

Más "toque", más realismo

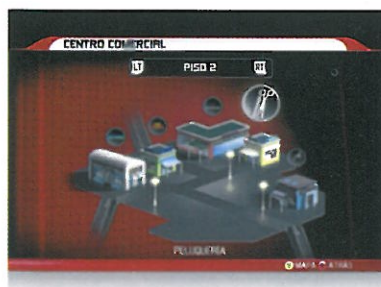
El mayor esfuerzo ha sido el de conseguir un mayor realismo. La mecánica de golpeo clásica, la mencionada de presionar el botón, aguantar y moverse hacia la bola, funcionaba bien, pero se quedaba un poco corta por automática. Muchas veces lo que sentía el jugador de *Top Spin 2* es que su tenista hacía mucho por solucionar las papeletas que el jugador no sabía realizar. Esos golpes en el último momento, que tantas veces fastidiaban un buen punto,



Unas lecciones antes de comenzar, vienen bien.



Los grandes torneos como Roland Garros aparecen en el juego y tendremos acceso a ellos desde el primer momento.







desaparecen. Esto se ha conseguido introduciendo un poquito de precisión, velocidad y posicionamiento en la pista. Y al llevarlo de la teoría a la práctica se reduce a tener que soltar ese botón, que antes habíamos apretado. Pero claro, tiene que ser en el momento adecuado y el lugar adecuado. Lo decíamos al principio: parece un cambio demasiado simple como para que ocasione tales consecuencias definitivas sobre la jugabilidad del título. Pero tiene explicación.
Al introducir la variante de soltar el botón hace que el jugador esté pendiente de la jugada, hasta que la bola bota en su campo, que es cuando tiene que soltarla. Hasta entonces tiene que vigilar la trayectoria del contrario, situar a su tenista en una posición de golpeo medio decente, aguantar el tipo de golpe (si presionamos A, B o X), con el botón apretado y soltar justo en el momento

Top Spin 3 es más estrés, más técnica y más precisión

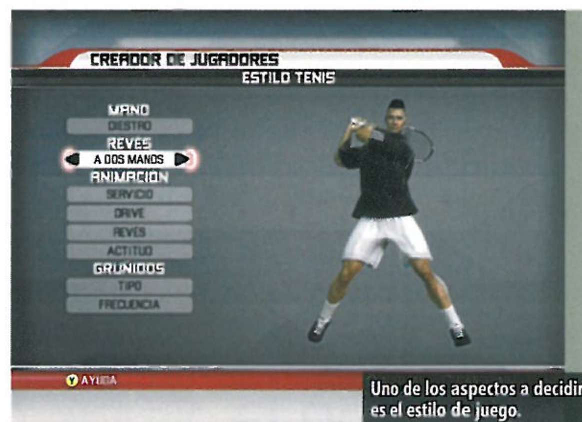
que la bola esté botando en su campo. Luego, y durante un escaso segundo, relax. Bueno, ese es el golpe más básico. A partir de ahí es cuando interviene el efecto o la dirección que queremos dar a la bola. Lo segundo sólo depende de si, en el instante exacto del golpeo, usamos el stick izquierdo para dirigir la raqueta y colocar la bola donde queramos. Para el efecto tendremos que usar los gatillos, pero con extraordinario cuidado, pues son más que sensibles. Si estás pensando que son demasiadas decisiones como para tomarlas en décimas de segundo, es que has comprendido perfectamente lo que querían transmitir los creadores con el nuevo *Top Spin 3*. Más estrés, más técnica, más precisión.

Mucho mejor, ahora

¿Además de este cambio fundamental en la mecánica del juego, encontramos un *Top Spin* mucho mejor? No, necesariamente. El jugador poco habitual verá de lejos *Top Spin* y podrá poco menos que confundirlo con su antecesor. Aunque el trabajo estético ha sido realizado con éxito, tanto el modelado de los personajes como la iluminación tienen una gran calidad, se ha seguido utilizando un mismo patrón para las apariencias de los jugadores y el colorido del título. Es decir, que de lejos parece muy similar. Sin embargo, si nos fijamos en las animaciones, cada partido es único y fluido. No es una concatenación de golpeos a la bola y vuelta a empezar desde la posición inicial, sino algo mucho mejor entrelazado y que hace que el jugador disfrute sin poder culpar a su tenista de tomar una posición extraña. La herencia de la saga persiste en el juego. El apartado online es fantástico y el editor de personajes, siendo fantástico, tiene la pega de no permitir crear "monstruos" demasiado originales para compartirlos en Xbox Live. Si le unimos el factor: precisión y técnica del nuevos sistema de control, el juego es uno de esos que hay que tener.

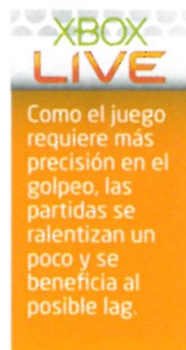


El indicador de situación crítica parpadea en rojo.



Uno de los aspectos a decidir es el estilo de juego.

Los movimientos son fluidos y están bien entrelazados



Como el juego requiere más precisión en el golpeo, las partidas se ralentizan un poco y se beneficia al posible lag.



XBOX 360 VEREDICTO
- El mejor juego de tenis hoy en día
- Movimientos superfluidos
- Un control mucho más realista
- Se parece demasiado a Top Spin 2
- El control va a desesperar a algunos

PUNTUACIÓN 8.6
Introduce un nuevo concepto de control.

Detalles



En la calle
A LA VENTA

Edita: Atari
Desarrolla: Namco-Bandai
Jugadores: 1-2
Online: 1-2 jugadores
A tu manera: No mucho.

MÁS en **xbox.com**

Dragon Ball Z Burst Limit

A patadas con las bolas... de dragón

AUTOR: OXM Xcast





Cuentan los más viejos del lugar que hace mucho, mucho tiempo, hubo un tiempo en el que existían siete bolas mágicas que concedían todos sus deseos a aquellos que lograran reunirlas. Bravos guerreros de todo el universo trataron de juntarlas, pero sólo la leyenda de un tal Son Goku pervive hasta nuestros días. Sus aventuras perduran aún en nuestra memoria...

´Flipadas´aparte y traduciendo "los más viejos del lugar..." por "la serie de dibujos más conocida en toda la Tierra", conseguiremos descrifrar el enigma: nos referimos a Bola de Dragón, la serie del niño-mono venido del espacio, que, una vez que crece, se convierte en el ser más poderoso del universo, a base de medicina de puñetazos. Tan simple como eso, pero con tantos y tantos fans que casi parecía un pecado capital que los jugadores de cualquier consola de Microsoft no hubiéramos podido jugarlo como esta obra se merece.

Es cierto que hubo un intento de aventura en la primera Xbox, pero nunca llegó a nuestro país y además se trataba de un juego completamente infame. Por ello, nos congratula tanto la llegada de, por fin, un juego de saltarse los piños, basado en la inmortal serie creada por Akira Toriyama.

Y es que para cualquier ser humano que haya vivido su juventud desde el año 1991, Bola de Dragón no necesita explicación. Era una serie con un argumento, que era la excusa para enlazar una sucesión de combates frenéticos, con gente que se volvía rubia e hiperpoderosa y bolas de energía surcando los cielos, como si fueran los fuegos artificiales de la traca final de las fiestas de Valladolid. Vamos, que el género de la lucha le viene que ni ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Lucha frenética con los personajes de la serie.	Un poco a cualquier juego de lucha, pero es único.	Aficionados de Dragon Ball y de los buenos juegos.



Rompe completamente con anteriores sagas y presenta un nuevo sistema de lucha revolucionario

al pelo, y así se ha demostrado en las muchas entregas que han llegado al resto de plataformas.
La que nos ocupa vuelve a sus orígenes, a la lucha desde una perspectiva lateral, con movimientos en las tres dimensiones: alto, largo y ancho, y deja de lado todo lo visto en los juegos *Tenkaichi*. Aquí no haremos más que avanzar por el hilo argumental de la serie Z (desde que Goku se hace mayor hasta el combate final con Célula), con multitud de combates en los que reventar a los enemigos a base de golpes especiales y combos, con la diferencia de que se ha simplificado la ejecución de todos ellos para hacerlo cada pelea algo mucho más

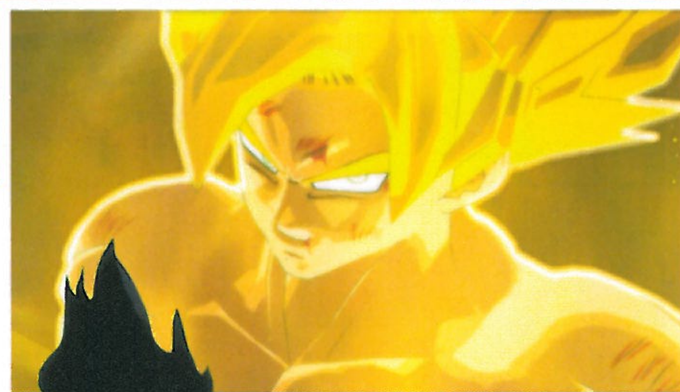
MOMENTOS DBZ
(Esto sólo pasa en los dibujos)

Como todo buen fan de esta serie sabrá, las señas de identidad de cada pelea son lo que hacen distinto a Bola de Dragón. *Burst Limit* no podía ser menos, con luchas de golpes especiales, en las que hay que pulsar la botonada como un becerro; combos de hasta 70 golpes a la velocidad del sonido; enemigos atravesando montañas y saliendo despedidos como balas de cañón... Y eso, sin olvidarnos de toda suerte de ondas energéticas del tamaño de un planeta pequeño, y que además suponen el mayor despliegue gráfico visto en *Burst Limit*.



XBOX LIVE

El modo online brilla sobre todo por la completa ausencia de lag en cada una de sus peleas, aunque habría estado bien añadir algunos modos de juego extra, más allá del uno contra uno.



frenético y apasionante. Esto, unido al resto de habilidades que sólo un juego de *Dragon Ball Z* puede ofrecer (y nos referimos teletransportarse, volar, combates a la velocidad del rayo, donde hay que pulsar los botones lo más rápido que se pueda...), hacen de este ***DBZ Burst Limit*** un verdadero ejemplo a seguir, en cuanto a ritmo de combate e innovación se refiere, sobre todo teniendo en cuenta lo que tenemos en el catálogo de Xbox 360.

Además, el carisma que desprende cada ataque o cada personaje lo hace único, puesto que, además, la gente de Namco-Bandai ha decidido que el argumento tenga más peso específico incluso durante los combates, con las llamadas ´Drama Pieces´. Estas son interrupciones del combate relacionadas con lo que pasa en la serie real, que dan fuerza o habilidades a los personajes en liza y que sólo ocurren bajo determinadas circunstancias. Puede que en ocasiones corten el ritmo de los combates, llegando incluso a molestar, pero son una novedad bienvenida.

Además, otra de sus virtudes es un modo historia muy trabajado y, sobre todo, mucho más largo que lo que viene siendo habitual en el género.También es cierto que no explica del todo bien la historia de la saga y que es algo limitado, pues no podemos elegir personaje, pero para eso están el resto de modos de juego, que se van desbloqueando conforme completamos el modo principal.

Los aspectos técnicos mantienen el tipo con tantas luces como sombras, pues gráficamente se mezclan momentos en los que dan ganas de aplaudir con las orejas con otros en los que una mueca de "¿cómooo?" preside el rostro de los jugadores, aunque predominan los primeros.

En resumen, nos encontramos ante un juego imprescindible para todo el que ha pasado sus ratos en el sofá viendo a Goku y compañía, y un excelente juego de lucha para todos los demás que, además, será mejorado en las próximas entregas de este nuevo principio para *Dragon Ball* en el mundo de los videojuegos.





XBOX 360 VEREDICTO

- Por fin, Goku en 360
- Buen sistema de lucha
- Modo online sin lag
- Voces originales, en japonés e inglés
- Puede dar más de si

PUNTUACIÓN 8.5

Todos sus golpes dan en el blanco

Chiquilín

¡Energía y Sabor!

GANA UN VIAJE A LAS OLIMPIADAS DE PEKÍN Y DISFRUTA DEL MEJOR BASKET





¡EMPIEZA A APRENDER CHINO!

LECCIÓN 3：这场比赛，我们一定赢！
(¡ESTE PARTIDO, LO VAMOS A GANAR!)

Envía 3 códigos de barras de cualquiera de los productos Chiquilín al apartado de correos 14065, 08080 de Barcelona y participa en el fantástico **sorteo de 2 viajes** para **4 personas** para ver a la Selección Española de Baloncesto en las próximas **Olimpiadas de Pekín**.

MÁS PREMIOS EN WWW.CHIQUILIN.ES

CONOCE A
RICKY RUBIO
MEJOR JUGADOR JOVEN EUROPEO DE 2008

Detalles



En la calle
A LA VENTA

Edita: Activision
Des: Traveler´s Tales
Jugadores: 1-2
Online: No hay
A tu manera: Sé el mejor arqueoógo.

MÁS en xbox.com

LEGO Indiana Jones

Guía de la arqueología por piezas...

OXM Xcast
AUTOR:



Como se suele decir, al césar lo que es del césar. Por ello tenemos que reconocer que cada vez que escuchamos cierta melodía y vemos un látigo o un sombrero de ala ancha, de color marrón, se nos ponen los pelos como escarpias y nos da por la arqueología más aventurera. Nos encanta Indiana Jones. Por eso nuestros perros, todos, se llaman Junior.

Por eso, la primera vez que pusimos en nuestra consola el nuevo juego de Lego, que los chicos de Traveller´s Tales han preparado, dejamos la pantalla de inicio durante poco más de cinco minutos, mientras subíamos el volumen al máximo. Volver a ser Indiana Jones merece ese pequeño homenaje. Y es que, aunque los protas no sean más que muñecos, el ´feeling´ aventurero, tan propio del personaje está en cada bit de la aventura, desde la banda sonora original hasta el sentido del humor característico de cada una de las entregas de la trilogía original.

En este punto cabe preguntarse: "¿Pero no hay una cuarta película, recién estrenada?" Sí, pero esta vez no toca. Los juguetes más famosos de la tierra sólo van a aparecer en ´El Arca Perdida´, ´El templo maldito´ y ´La última cruzada´,

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Una aventura con juguetes de protagonistas.	Obviamente, a LEGO Star Wars y al próximo Narnia.	Gente sin complejos y con ganas de disfrutar.



lo cual no es, en absoluto, moco de pavo. Además hay que añadir todo lo que supone ser un juego de la saga Lego; es decir, cantidades ingentes de puzzles, montones de objetos por despiezar, más personajes que en una reunión de antiguos alumnos y una jugabilidad tan peculiar que, por mucho que se repita una y otra vez, sigue pareciéndonos tan divertida como la recordábamos. Y la verdad es que se repite tanto para lo bueno como para lo malo. Por un lado, en cada uno de los niveles tendremos que manejar hasta a tres personajes distintos, con distintas habilidades, mientras pegamos de tortas a los nazis y resolvemos montones de retos, que nos obligarán a darle de lo lindo a la materia gris , sin olvidarnos de recoger las piezas que hacen las veces de dinero. Todo, salpicado por chistes y gracietas de las que siempre consiguen la sonrisa al respetable. Además, sigue tan enfocado al cooperativo que jugarlo con un amigo es una verdadera gozada, si no fuera por la cámara, claro está.

Y es aquí donde empiezan las cosas que ha heredado y que no nos han gustado tanto. La dichosa cámara nos deja vendidos de vez en cuando y, llega a dificultar las ahora habituales zonas de plataforma del juego. Además, el apartado técnico no está a la altura de la grandeza del Dr. Jones, con texturas que cantan por bulerías, algún fallito de más, que podría haber sido corregido con algo de tiempo, y un apartado sonoro simplemente correcto (sin contar con las geniales partituras creadas por el maestro John Williams). Por otro lado, el juego pide a gritos poder jugar el cooperativo a través de Xbox Live, pero la gente de Traveller´s Tales parece no haber oído al bueno de Indi pidiéndoselo a viva voz.

Aparte, tenemos la decisión de







Hereda de su predecesor tanto sus aciertos como gran parte de sus fallos

A TODO TRAPO

Los vehículos juegan un papel mucho más importante en las aventuras del Dr. Jones de lo que lo hicieron en Star Wars. Montaremos en coches, motos, camellos, elefantes, balsas... Si no está en el juego es porque en los años 30 no se había inventado. Además, esta vez se controlan a las mil maravillas, y son la excusa perfecta para destruir nazis.



añadir algunas zonas extra en algunos niveles, que no salen en las películas, pero que contribuyen a enriquecer la experiencia, cosa que encantará a los fans de Lego, pero no tanto a los de la trilogía original. Lo que si han adaptado a la perfección son las habilidades únicas de cada personaje (Indi tiene el látigo, Marion salta más, Willie posee un grito que rompe cristales....), que hacen de cada partida un verdadero reto, a pesar de las vidas infinitas, y que consiguen que de verdad queramos repetir cada nivel para desbloquearlo todo, puesto que sólo se puede conseguir el cien por cien revisitando los niveles con los personajes que hayamos adquirido. Y eso, teniendo en cuenta que no se trata de un juego corto en absoluto, pues cuenta con 18 niveles (6 por cada una de las entregas de la saga), que aseguran un buen número de horas de diversión.

En resumen, podemos decir que Lego Indiana Jones no es en absoluto un juego perfecto,quizás por seguir siendo básicamente lo mismo que Lego Star Wars, con otra ropa, pero la magia del personaje, la ambientación y el adictivo sistema de juego lo revelan como un verdadero placer para los amantes de las buenas aventuras, que se atrevan a echar partidas a un juego que, erróneamente, puede ser catalogado como para niños. Además, consigue esa sonrisa tonta de felicidad, la que justo nace mientras pensamos: "Acabo este nivel y uno más, y me voy a la cama." Y esa es una sensación que, por desgracia, está en peligro de extinción en los tiempos que corren.







XBOX LIVE

Ninguna opción para Xbox Live. Ni siquiera hay sitio para posibles descargas de contenido. A ver si en el próximo LEGO Batman...

XBOX 360 VEREDICTO

- Divertido como pocos
- Banda sonora mítica
- El modo cooperativo, genial
- Cámara mejorable
- Le falta el Xbox Live

PUNTUACIÓN 8.1

Una joya, con algunas aristas que pulir

Detalles



En la calle
YA A LA VENTA

Edita: Activision
Des: Nerve Software
Jugadores: 1-16
Online: 2-16
A tu manera: Mejora tu clase

MÁS en xbox.com

Enemy Territory: Quake Wars

Quake, como nunca lo habías visto antes

AUTOR: OXM Chema



Decir Quake es hablar de ese gran juego de humanos contra alienígenas en el que el futuro de la Tierra está en juego. Ha llovido desde la primera versión de 1996, pero sólo hemos disfrutado de *Quake 4* para Xbox 360.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un shooter para partidas multijugador.

Se parece a... *COD4*, *Gears of War* y, claro está, los *Quake*.

¿Para quién? Para gente con manos muy veloces. Frenético.

Enemy Territory Quake Wars plantea una nueva dinámica. Se ha tratado de orientar todo el juego hacia el multijugador y preferiblemente en partidas de 16 jugadores, que para nuestra consola está muy bien.

El concepto es muy sencillo. Se trata de un juego de ataque-defensa, en el que toca atacar o defender un determinado objetivo (un edificio, una frontera, un puente, un generador o lo que sea) y, a partir de ahí, empieza el chorreo de balas y láser por todas partes. También es donde empiezan los problemas de este juego, porque el hecho de que exista un objetivo



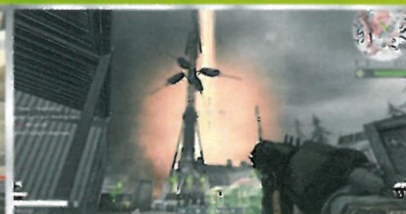
LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Cuando se trata de la guerra, todo vale y contar con un buen arsenal de vehículos y armamento pesado puede hacer inclinarse la balanza hacia tu lado. Conoce bien tus recursos y los del enemigo y sal al ataque.



LA HORA DEL MARTILLO

El 'hammer launcher' de la Global Defence Force puede ser reclamado en cualquier momento por los jugadores. Esta orden hace que lluevan cientos de misiles sobre las líneas enemigas.



RAYO DE LUZ

Este arma de los Strogg hace que salgan ardiendo, literalmente, soldados y vehículos acorazados. Tarda mucho en cargarse, pero es muy efectivo para meter miedo en el cuerpo a los enemigos.



ICARUS GRAVPACK

¿Qué hay peor que un Strogg merodeador? Un Strogg merodeador y y que puede volar, por supuesto. El Icarus Gravpack ya se vio en *Quake II*, y aquí otra vez los más malos lo utilizan para atacar por sorpresa.



NAPALM DEATH

Los cochetes de artillería de la GDF son altamente eficaces contra el lento movimiento de vehículos Strogg y torretas fijas. Especialmente útiles para hacer frente a los enemigos cuando se encuentran acorralados.

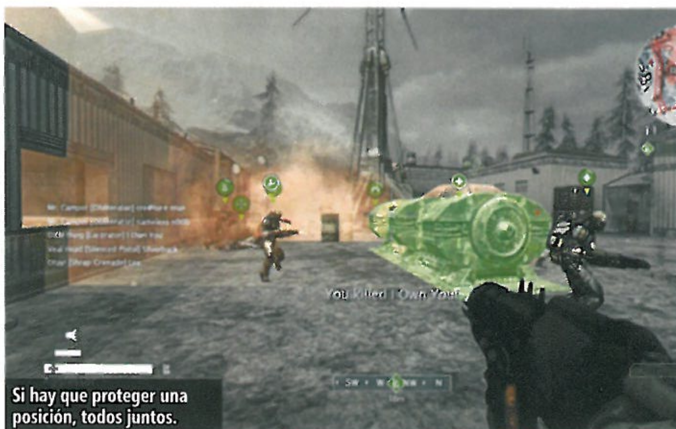
Cyclops



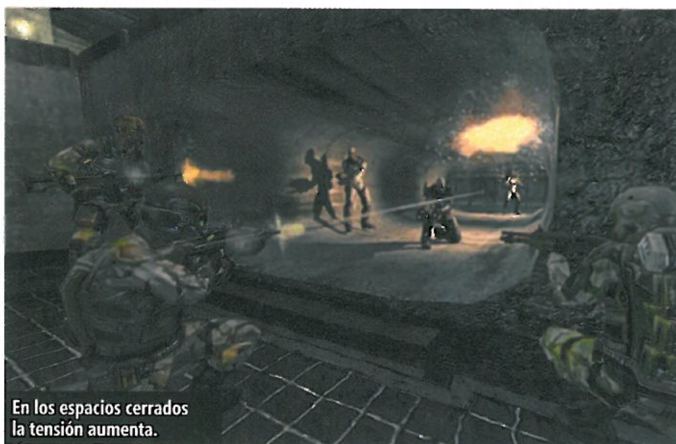
Las armas humanas son sorprendentemente convencionales.

"Un juego frenético... El combate es tan rápido y fluido como nunca antes en Quake"

único hace que la defensa normalmente tenga ventaja sobre el ataque a la hora de posicionarse y obtenga mejores resultados o, al menos, eleve el número de bajas de los atacantes muchísimo. Si hubiesen contado con la posibilidad de añadir 'subobjetivos' menos importantes, se podría haber 'roto' la fuerza defensiva y se hubiese convertido el juego en una guerra de guerrillas, en lugar del actual enfrentamiento masivo en zonas muy localizadas del mapa.
Sólo existen dos equipos: el de los humanos y el de los alienígenas invasores. El de los humanos lo conforma la Global Defense Force, y el de los alienígenas, los Strogg. Cada una de las facciones divide a sus efectivos en cinco clases diferentes. Los humanos tienen: soldado, médico, ingeniero, agente de campo y agente especial. Los alienígenas: agresor, técnico, constructor, opresor e infiltrado. Los roles son exactamente los mismos, pero las armas cambian. A partir de ahí será sólo nuestro éxito en las partidas el que colabore en que mejoremos a cada una de las clases. Sin embargo, este aspecto tiene un pequeño fallo, que resulta muy incómodo. Todas las mejoras son automáticas y no podemos llevar un control de lo que hemos avanzado con una u otra clase, y eso le resta importancia a un aspecto que es tremendamente interesante y que, de hecho, en la versión de PS3 sí ha sido desarrollado.
Si juegas solo, lo que notas es demasiada dispersión entre los bots que te ayudan. Es cierto que puedes ordenarles que te sigan o que hagan una cosa u otra, pero tampoco es un sistema en el que Nerve Software haya volcado sus esfuerzos. En el caso de estar jugando con más gente, lo que hace falta es que haya una voz cantante que ordene al resto del grupo qué hacer y, por supuesto, que haya una compenetración entre los diferentes roles disponibles. Contamos con la capacidad de cambiar al vuelo de clase y eso ayuda en determinados momentos, que necesitemos ser ingenieros para colocar una de las diferentes torretas, agente infiltrado para piratear una consola de mando o doctor para curar a un compañero.
Otra de las ventajas/inconvenientes que


Si hay que proteger una posición, todos juntos.


Cuidado con las coberturas, que se rompen.


En los espacios cerrados la tensión aumenta.

aparece en el juego es el uso de los vehículos. Es fantástica la variedad de vehículos que podemos utilizar. Desde un jetpack individual, que nos permite desplazarnos por el aire mientras usamos su lanzagranadas infinito, hasta el gigantesco Goliath, un robot gigante con una fuerza descomunal, si bien muy lento. Todo esto, genial a priori, no ha sido bien balanceado con respecto a las torretas antivehículos, y pasar con un tanque por delante de una de éstas es sencillamente imposible. Nuestro vehículo es aniquilado en pocos segundos.
Con este planteamiento, *ET: Quake Wars* ofrece un juego muy frenético. Tanto que podríamos decir que no está realmente bien adaptado al juego de consola. Es más del estilo de los juegos de PC, en los que necesitas realmente ser veloz para ver quién viene por la espalda y poder reaccionar. Esto se traduce en muchas muertes, y no sólo de nuestro lado. Tanto vamos a morir que llega un punto en el que la dispersión en el juego es total. Las bajas constantes precisamente ocasionan ese efecto, que nunca lleguemos a estar bien concentrados y que, al final, optemos por hacer la guerra por nuestro lado. Aquí está el principal problema de *ET: Quake Wars* y lo que hace que no sea ese juego que resulta rompedor porque en todo lo demás es realmente fantástico. No sólo hay que mirar a los aspectos técnicos del juego. Aunque en el sonido no hay nada especial que remarcar, el modelado de los mapas es fantástico y sobre todo enorme.

¿Sabías que?

UNO POR CONSOLA

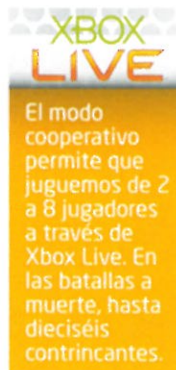
Como el juego tiene tanto detalle y está pensado para el multijugador, sólo puede jugarse con un jugador por consola, aunque el cooperativo admite hasta ocho jugadores online.

¿Es rejugable?

Tan orientado está el juego al multijugador que lo que menos importa cuando empiezas una campaña es qué tienes que hacer. La campaña existe porque todavía hay gente que no juega en red o en Xbox Live, pero podría prescindirse de ella. De hecho, consiste en una serie de invasiones sobre cuatro zonas del mundo: Norte de América, Norte de Europa, África y Pacífico. Cada una de las zonas cuenta con tres misiones, hasta llegar a los 12 mapas que componen el modo multijugador. Es decir, que con todo lo grande que es, si has jugado primero la misión, los mapas del multijugador serán más que reconocibles. Además, si quieres obtener todos los Logros tienes que repetir las misiones en cada una de las dificultades, con lo que terminarás aburrido de volver a determinados sitios en los que ya hiciste la guerra antes. Al menos, si empiezas en el nivel difícil, volver atrás y repetirlo en fácil es poco menos que tedioso. En el multijugador es distinto. Cada partida es diferente y se pueden editar desde el tipo de juego (objetivo, campaña o cronómetro), hasta si queremos que haya algunos bots por ahí revoloteando. Elementos que hacen crecer al juego y que le dan ese espíritu con el que fue concebido y que tan bien han sabido imprimir la gente de Nerve Software al Multijugador, pero que tan corto se ha quedado en la Campaña para un jugador.

"La campaña está bien, pero el juego sólo tiene sentido en Xbox Live"

"Cada partida es diferente y pueden editarse todos sus parámetros, desde el modo de juego a la presencia de bots"



El modo cooperativo permite que juguemos de 2 a 8 jugadores a través de Xbox Live. En las batallas a muerte, hasta dieciséis contrincantes.

XBOX 360 VEREDICTO

- El modo cooperativo masivo
- Gran variedad de personajes y armas
- Una calidad técnica, muy elevada
- Demasiado rápido. Parece de PC
- Muy disperso para los novatos

PUNTUACIÓN 7,6
El camino hacia el shooter masivo.

Detalles



En la calle 27 JUN

Edita: Activision
Des: Neversoft
Jugadores: 1-2
Online: 1-2
A tu manera: Elige guitarrista, guitarra...

MÁS en xbox.com

Guitar Hero Aerosmith

AUTOR: OXM Maeso



Steven Tayler y compañía, en tu salón

El fenómeno *Guitar Hero* parece no tener techo. Una vez confirmado el lanzamiento de su impresionante batería y micro para la próxima cuarta entrega, ahora llegan los títulos monográficos. El primero de ellos, dedicado a una de las más grandes bandas de rock USA: los gemélos tóxicos, Aerosmith.

El negocio de la música está cambiando y hace tiempo que le echó el ojo a este fenómeno llamado *Guitar Hero*. Que si packs de nuevos singles colgados en el Live para promocionar el lanzamiento de algún disco, que si volvemos a grabar temas clásicos para incluirlos en nuevas entregas y, ahora, versiones exclusivas del juego, dedicadas a una banda concreta. La primera de las formaciones que ya tiene el honor de contar con su propio GH es Aerosmith (pero no será la última, ponemos la mano en el fuego). El título que nos cocupa es un Guitar Hero completísimo, pero donde podemos vivir la historia de Aerosmith, tocar en los escenarios más míticos de su carrera e interpretar las canciones más representativas de su repertorio, además del de algunos otros grupos relacionados con ellos de alguna manera.

Walk this way

El título, además de una genial y completa entrega de GH en sí mismo, es un regalo para los fans de la banda de Boston. El juego está animado por geniales caricaturas de los componentes del grupo, la historia

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego musical para darle a la guitarra.	A Guitar Hero III, pero con Aerosmith.	Fans de la banda y adictos a GH en general.



Emula al mismísimo Joe Perry, incluso con algunos de su éxitos en solitario.



Las entradas de los conciertos, los lugares míticos donde comenzaron... está todo.



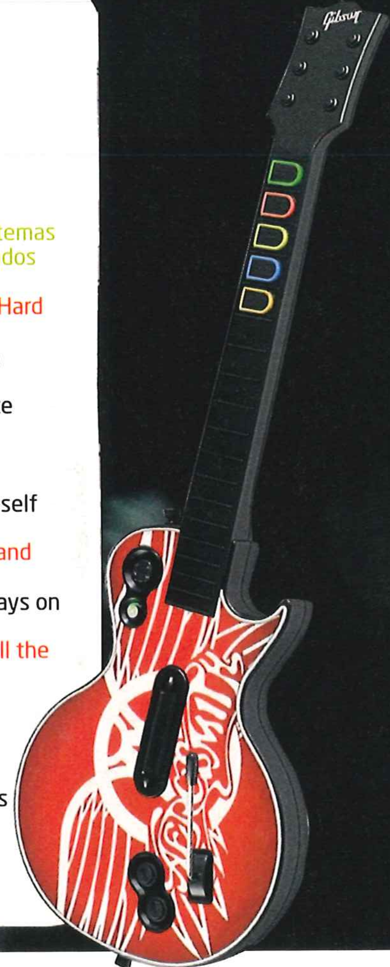
Mientras tocas sus temas puedes ver a todos los miembros de Aerosmith dándolo todo.

REPERTORIO

Canciones Aerosmith:
- Back in the Saddle
- Beyond Beautiful
- Bright Light Fright
- Combination
- Draw The Line
- Dream On
- Kings and Queens
- Let the Music Do the Talking
- Livin on the Edge
- Love In An Elevator
- Make It
- Mama Kin
- Movin' Out
- No Surprize
- Nobody's Fault
- Pandora's Box
- Pink
- Ragdoll
- Rats in the Cellar
- Sweet Emotion
- The Train Kept A Rollin'
- Toys In The Attic
- Uncle Salty
- Walk This Way
- Walk This Way (Run DMC)

Canciones Joe Perry:
- Mercy
- Original Boss Battle
- Shakin' My Cage
- Talk Talkin'

Canciones de otros artistas (en rojo, los temas que han sido regrabados para el juego):
- The Black Crowes "Hard to Handle"
- Cheap Trick "Dream Police"
- The Clash "Complete Control"
- The Cult "She Sells Sanctuary"
- Joan Jett "I Hate Myself For Loving You"
- The Kinks "All Day and All of the Night"
- Lenny Kravitz "Always on the Run"
- Mott the Hoople "All the Young Dudes"
- New York Dolls "Personality Crisis"
- Run DMC "King of Rock"
- Stone Temple Pilots "Sex Type Thing"
- Ted Nugent "Cat Scratch Fever"



DIOSES DEL ROCK

Ya en GHIII disfrutamos de la 'historia' del juego, ilustrada con unos simpáticos dibujos animados. Aquí, unas caricaturas geniales de los cinco componentes de Aerosmith, cuentan su historia real. Podemos ver los momentos más míticos: su debut, el primer contrato, cuando se deshizo el grupo...



de la banda se cuenta con los ya típicos dibujos animados, ahora adaptados a Aerosmith, y además cada paso que damos desbloqueando el juego se ilustra con un documental real, en el que Steven Taylor, Joe Perry, Joey Kramer, Brad Withford y Tom Hamilton nos cuentan anécdotas, sensaciones y cientos de historias sobre sus conciertos, canciones, discos, etc.
El juego es una especie de documental sobre la vida de Aerosmith, pero donde podemos tocar una y otra vez las canciones de la banda, además de un puñado de canciones publicadas en solitario por Joe Perry (además de una pista grabada en exclusiva para el juego) y otro tanto de versiones de otros grupos, que influyeron o coincidieron en algún momento en la carrera de Aerosmith (aquí aparecen canciones míticas de The Kinks, The Clash, The Cult, Mott the Hoople o Run DMC). Y muchas de estas canciones han sido grabadas, de nuevo, para el videojuego (no tienen precio las exclusivas versiones de 'All Day and All of The Night' de The Kinks o el 'All The Young Dudes' de Mott the Hoople).
En definitiva, un extraordinario *Guitar Hero* dedicado a Aerosmith que, en su versión completa, trae una Gibson LesPaul inalámbrica, personalizada, con el logo de la banda y un libro sobre el grupo. "¡Walk this way...!"

XBOX LIVE

Como siempre... conéctate y juega a los modos multijugador con algún colega o sube tus mejores puntuaciones. También esperamos que se actualice con nuevos temas de Aerosmith todo el rato.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Excelente ambientación
- ✓ Repleto de extras de la banda
- ✓ Una lista de temas, genial
- ✓ Un bundle con sorpresas
- ✗ Si no te gusta Aerosmith, pasa

PUNTUACIÓN 8,5

Lo último de Aerosmith lo tocas tú

»Detalles



En la calle 27 JUN

Edita: Atari
Desarrolla: Namco
Jugadores: 1-4
Online: 2-4
A tu manera: Crea tu propio jugador

MÁS en **xbox.com**

¿Sabías que?

DE CABEZONES, A CLONES
En la primera versión de Smash Court que apareció para PSX, los jugadores tenían que escoger entre una lista de personajes con cuerpos pequeños y cabezas grandes en insólitos escenarios.

Smash Court Tennis 3

El juego de Namco le mete un 'ace' a *Top Spin 3*

AUTOR: OXM Chema



Quizá sea demasiado tenis, de pronto, en Xbox 360. Hace más de un año que disfrutamos de *Virtua Tennis 3* y hasta ahora era la única opción. Pero, si los retrasos que está sufriendo *Top Spin 3* a última hora lo permiten, a finales de junio tendremos las tres sagas más poderosas del tenis en la consola de Microsoft: *Top Spin, Virtua Tennis y la debutante: Smash Court Tennis*.

La tercera entrega del título (las anteriores vieron la luz en PSX y PS2) tiene intención de colarse entre las otras dos franquicias de forma literal. La idea de la gente de Namco es ofrecer un juego de simulación como *Top Spin*, pero algo más versátil. Pretenden incluir algunas opciones que hagan pensar en ***Smash Court Tennis 3*** como un título fácil de coger y difícil de dominar.

Precisamente, eso es la sensación que hemos tenido en todo momento. Mientras que en unas fases nos convertíamos en jugadores invencibles, a los que ni el mismísimo Federer —el de verdad— se atrevería a toser, en otros momentos parece que la raqueta nos pesa y no somos capaces de colocar ni una bola en el sitio correcto. El sistema de control de ***SCT3*** puede tener algo que ver y que no sólo se centra en que manejemos los diferentes tipos de golpes y los usemos, dependiendo de la zona de la pista en la que estemos, sino que implica conocer bien el ritmo del partido, la fuerza con la que viene la ▶▶



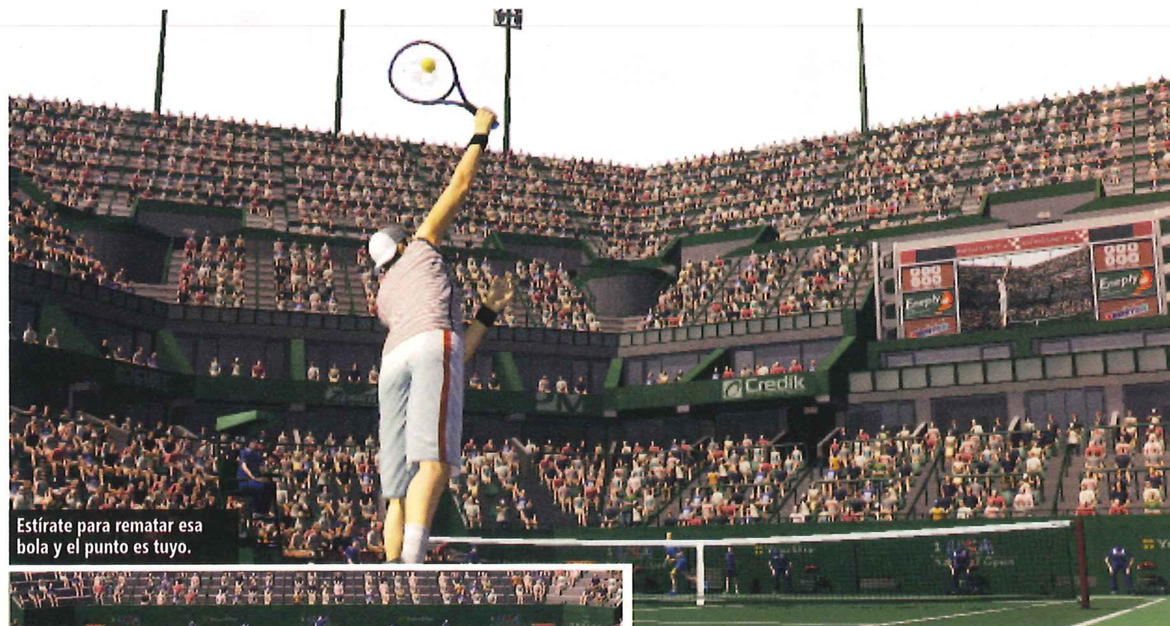
EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de tenis con pocos conocidos.	Realista... a veces; arcade... a veces; fácil, difícil...	Fans de Nadal. Los de Djokovic, al año que viene.

bola y es más un juego en el que tenemos que pensar en el rival y en sus debilidades. De la misma forma, nuestro jugador también contará con debilidades hacia las que irán encaminadas todas las estrategias del adversario.
Tanto si elegimos un jugador conocido —Nadal, Sharapova, Federer..., cualquiera de los 16 disponibles— como si elegimos competir con un jugador que hayamos creado con el editor a nuestro gusto, *Smash Court Tennis 3* nos dejará ver que nuestro jugador tiene una serie de virtudes —juego de fondo, velocidad, fuerza, jugador completo...— y unos puntos débiles. La idea del juego es explotar esto. El propio editor, mucho más profundo en cuanto a opciones que el de *Virtua Tennis 3*, permite que configuremos a nuestra estrella de la raqueta explotando elementos muy concretos. De esta forma,

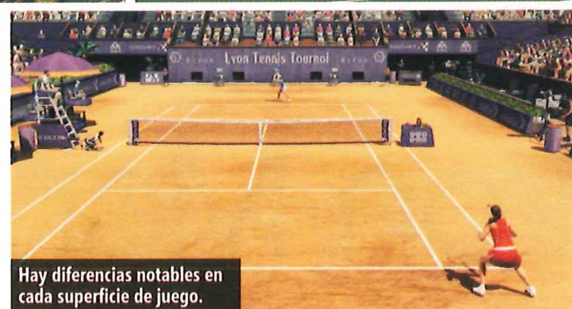
Un título fácil de jugar, pero difícil de dominar

lo que conseguimos es que las partidas sean muy variadas y que no sea demasiado repetitivo el juego. Quizá sea este también el punto en el que falla, porque cuando dos jugadores son muy diferentes puede dar lugar a descompensaciones de nivel muy grandes, que tendremos que sufrir a modo de derrotas infames o paseos militares.
Si la variedad de juego es la clave, en cuanto a la jugabilidad, la misma diversidad aplicada a los modos de juego es lo que hace que estemos ante un título atractivo. Al modo carrera, Pro Tour, se le une un fantástico modo online, en el que no sólo podremos competir contra otro adversario, sino crear partidas de dobles con otros tres colegas. El juego se completa con modos de Exhibición, Entrenamiento y un genial modo de Minijuegos, que aporta frescura y, en ocasiones, habla de la paranoia de algunos de los desarrolladores que se inventan las excusas más inverosímiles para golpear a cosas con pelotas de tenis. Este lado arcade del título sólo le da un poco más de diversión a todos los que optamos por *Smash Court Tennis 3* como una opción para jugar buen tenis. Lástima que el acabado gráfico del juego no esté a la altura de las expectativas y que tengamos que mirar un par de veces a cada jugador para reconocerles.



Estírate para rematar esa bola y el punto es tuyo.

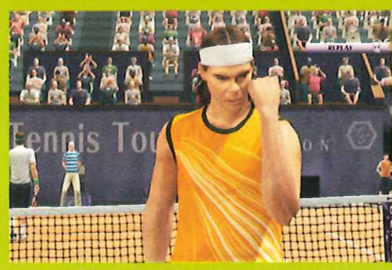

Llegar a dominar el juego te va a costar muchas derrotas.



Hay diferencias notables en cada superficie de juego.

NO SIN MI RAFA

Ya hemos comentado que hay que poner una buena dosis de imaginación para ver en los modelados a los jugadores de tenis reales. Sin embargo, resulta igual de chocante o más el oír sus gritos mientras juegan y darnos cuenta de que no se parecen ni de lejos. Un tirón de orejas a los japos de Bandai, que podrían haberse ido con una grabadora al Roland Garrós del año pasado para captar el alarido de los tenistas. Y es que el grito de mi Rafa Nadal es único en el mundo y, claro, si no suena así, la experiencia pierde mucho.





Federer es, tal vez, uno de los más logrados.

XBOX LIVE

Lo mejor de los modos online son las partidas a dobles que puedes hechar con tres de tus colegas a través de Xbox Live.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Variedad de situaciones
- ✓ Modos de juego muy variados
- ✓ Buen multijugador
- ✗ Aspecto gráfico pobre
- ✗ Desajustes de nivel

PUNTUACIÓN 7.0

'Deuce' iguales. Un buen título de tenis.

»Detalles



En la calle 15 MAY

Edita: Sega
Des: Secret Level
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Tunea la armadura

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
PAPEL VITALICIO
Robert Downey Jr. se ha convertido ya en el Tony Stark de Hollywood y repetirá papel en la inminente nueva película de Hulk... Y luego le tocará con la película de Los Vengadores, etc...


El 'mono-rayo' que sale del pecho de Iron Man es el más destructivo.

Iron Man

Robert Downey Jr, Terrence Howard y uno de los héroes más populares de los cómics Marvel. ¿Hará honor el juego a los títulos de crédito?

AUTOR: OXM Maeso



Los héroes de los cómics Marvel, que son legión, están empeñados en llenar las carteleras de los cines durante los próximos 25 años, para paliar la galopante falta de ideas de los guionistas de Hollywood. Ahora toca el Hombre de Hierro, y viene con su juego de la mano.

Como ya sabéis de sobra, 'videojuego oficial de película taquillera' es una expresión que significa 'juego mediocre, tirando a muy malo, que hemos hecho con dos duros entre cinco colegas y en el cual hemos invertido mes y medio de desarrollo (tirando por lo alto)'. Lamentablemente, con el juego que nos ocupa, esta máxima se cumple escrupulosamente. Y es que el binomio 'escasísimo tiempo de desarrollo para coincidir con el estreno del film' y 'poco dinero (todo se va en pagar la licencia de la película de turno)' suele ofrecer resultados catastróficos.

Los desarrolladores de Iron Man han enfocado sus escasos recursos en realizar un buen diseño del héroe de acero, que pinta realmente bien en pantalla, pero ahí se acaba casi todo lo bueno. Aunque podemos disfrutar durante algunos momentos con los movimientos en vuelo de Iron Man, volvemos a darnos de bruces con la triste realidad cuando aterrizamos o nos enfrentamos a algún enemigo. ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de acción en tercera persona basado en el film.

Se parece a... Super-Man, Spider-Man 3 y juegos de ese palo.

¿Para quién? Sólo para fanáticos de Iron Man sin amor a los juegos.


Con el pad digital puedes distribuir la energía a la parte de la armadura que más lo necesite.

ARMADURAS

Aquí está el fondo de armario del señor stark para este verano



MK I
Grande y torpe... Fue el primer intento.



MK II
Ya es Iron Man, pero sin la 'pintura Ferrari'.



LA CLÁSICA
El toque vintage de los primeros cómics.



MK III
La armadura actual de nuestro héroe.



HULKBUSTER
Enorme... Pensada para combatir a Hulk.



EXTREMIS
La armadura de su nueva serie de comics.



SILVER CENTURION
Una armadura exclusiva para la versión de 360.

La primera de las misiones, aquella en la que Tony Stark se enfunda la torpe y robusta armadura MK I, debe ser el peor nivel de introducción de la historia de los videojuegos, un suplicio de cinco o seis minutos que, desde luego, no invita a seguir jugando.

Después, las cosas mejoran algo con las nuevas armaduras, los movimientos en el aire de nuestro héroe y el uso del arsenal pesado. Pero no es más que un espejismo.



La primera armadura no da demasiado juego.

Encuentra y destruye

Lo peor del juego, además de los cientos de enemigos medio idiotas y completamente iguales, es la monotonía de todas y cada una de las misiones. Todo se basa en encontrar objetivos y destruirlos. Así, hasta la saciedad. Ya sean cazas, tanques, camiones o terroristas con turbante. La mayoría de las veces, todos los anteriores a la vez. Luego, el nivel nos regala un jefe final algo más molesto para entretenernos un rato.

Un elemento a destacar son las buenas escenas cinemáticas, muy abundantes, que nos narran el argumento de la película entre misión y misión. Aquí Robert Downey Jr. luce muy bien y es de agradecer que todas las voces están dobladas al castellano por los actores del film. Antes de cada misión se puede personalizar la armadura en cierta forma, distribuyendo la potencia entre sus diferentes partes y armas, aunque esta opción es casi testimonial y terminarás usando las opciones por defecto. Por lo menos, losfans de Iron Man pueden disfrutar de una colección de siete armaduras sacadas del cómic.

MAMPORROS DE ACERO

En la mayoría de las ocasiones es recomendable usar los repulsores de la armadura, quedarnos flotando en el aire, y desde esta privilegiada posición, disparar a todos los molestos enemigos. Aunque también podemos bajar al suelo y golpear o agarrar a los tanques enemigos. Pero esto está muy mal conseguido y aburre, además de resultar más peligroso.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Doblado al castellano
- ✗ Control complejo
- ✗ Gráficamente, muy pobre
- ✗ Niveles y enemigos repetitivos
- ✗ Numerosos fallos técnicos

PUNTUACIÓN 5,0

Iron Man con una armadura de PVC

Detalles



En la calle JULIO

Edita: Sega
Des: Eurocom
Jugadores: 1-4
Online: 2-4
A tu manera: Crea tu equipo de atletas

MÁS en xbox.com

XBOX LIVE

Juega con hasta 8 jugadores simultáneos para comprobar quien es el atleta más completo de Xbox Live.

Beijing 2008

En busca de la medalla de oro más virtual de la historia

AUTOR: OXM Xcast



Cada cuatro años se celebra una reunión atlética mundial en la que los mejores deportistas de todo el mundo se miden en igualdad de condiciones. Por si hay algún perdido, nos referimos a los Juegos Olímpicos y este año toca celebrarlos en China, concretamente en la ciudad de Pekín. Así que ni cortos ni perezosos, los chicos de Eurocom, de la mano de Sega, han creado el juego oficial de tal evento, con la aspiración de saciar las ansias deportivas de los millones de aficionados de todo el mundo. Para ello, nos presentan un juego realista, con 35 pruebas diferentes, que abarcan gran parte de las disciplinas olímpicas y que van desde los típicos 100 metros hasta el ping pong, el tiro con arco, gimnasia rítmica e incluso ciclismo en pista. Podremos probar todas del tirón, en el modo olimpiadas, echar partidas sueltas o crear nuestros campeonatos. Esta gran variedad de retos basa su control en el clásico machacabotones y variaciones similares, y tiene como mayor inconveniente que el mando de 360 no es precisamente perfecto para este tipo de juegos. Además, la dificultad entre pruebas es muy variable, siendo algunas demasiado simples y otras son más difíciles que hacer gárgaras boca abajo. Pero donde esto no se nota y se da el do de pecho es en su apartado multijugador, tanto de manera local como a través de Xbox Live, y nos permite desatar la furia competitiva que todo español lleva dentro.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Las Olimpiadas, dentro de un pequeño DVD.

Se parece a... Todos los juegos de olimpiadas que existen.

¿Para quién? Los que se sientan en el sofá a ver todas las pruebas.



No te apresures siempre con el descenso rápido.



No te apresures siempre con el descenso rápido.

XBOX 360 VEREDICTO

- Gran variedad de pruebas
- Buen apartado técnico
- Divertido con amigos
- Dificultad desajustada
- Control engorroso

PUNTUACIÓN 7,5

No es medalla, pero sí diploma olímpico.

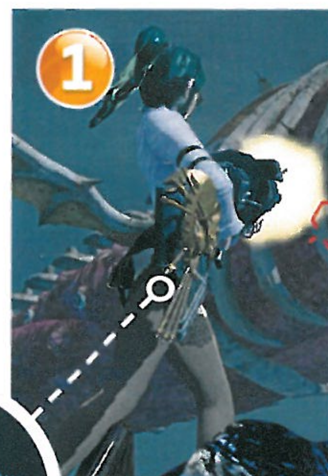
Laboratorio OXM

Jefes finales de risa

Desde el Dragón Murciélago al Rey de la Noche, aquí tenéis a los jefes más ridículos de la 360

Conoces esa sensación. Has pasado días, semanas, meses, de tu vida tratando de acabar ese juego. Y, de repente, aparece ante tus narices un jefe enemigo tan anodino, frustrante, estúpidamente fácil de derrotar que te deja en estado de shock, confundido como a Plácido Domingo en una gala de OT. ¿Por qué demonios no se han estrujado un pelín más el cerebro para darnos un final maravillosamente equilibrado como el de *Half Life 2: Episodio 2*? ¿O un festín machacabotones como en los últimos minutos de *Ninety-Nine Nights*? Que digo yo que después de 99 noches...

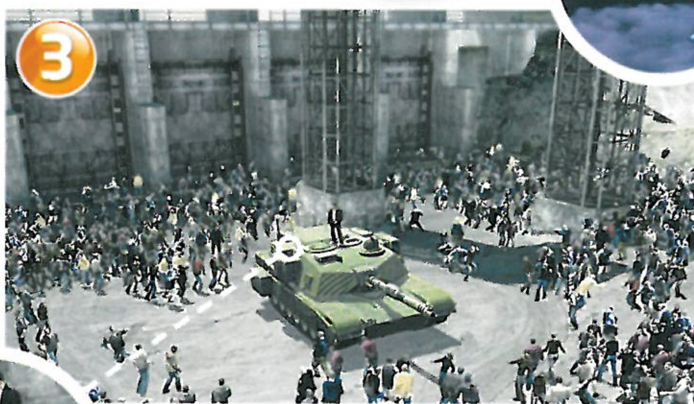
¡Cuidado! Este artículo contiene spoilers

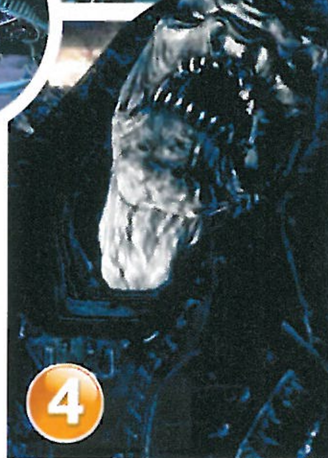




1/BULLET WITCH - EL DRAGÓN MURCIÉLAGO

Al final del nivel 2 hay una batalla con un jefe que resulta lo más difícil que cualquier otra cosa del juego: en lo alto de un avión se presenta una monstruosa raspa gigante de pescado, que escupe bolas de fuego por los ojos. Alicia tiene que intentar reventarle los ojos mientras la ametralladora emite preciosos efectos de rayos y truenos. Después de poner en marcha esta innovadora táctica, alguno de nuestros redactores, y no vamos a decir el nombre, estuvo a punto de asesinar a una viejecita.

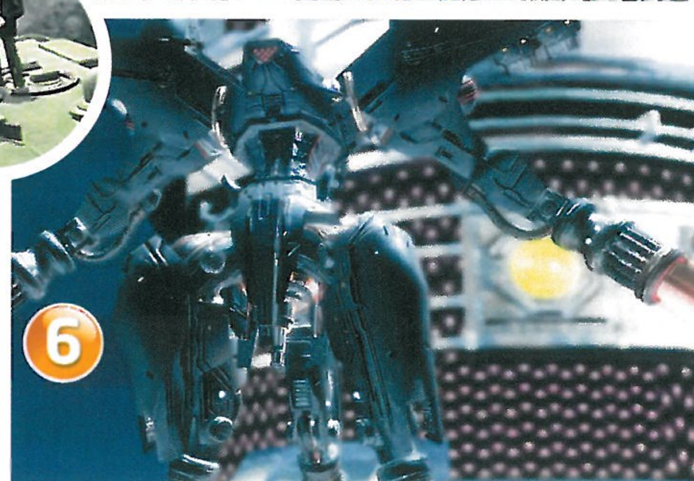






2/ QUAKE 4- EL NEXUS

Justo cuando habías pensado que derrotabas al jefe principal —el robot asesino Makron— tienes que dar cuenta del Nexus, que es básicamente un cerebro en un tarro. Es un jefe anti-clímax total, que sólo requiere una severa ración de disparos a sus escudos y el uso de la escopeta de materia negra para enviarlo al infierno con rapidez. Altamente insatisfactorio, y todo para concluir la cuarta entrega del siempre esperado y reverenciado *Quake*. Esto es para dar una paliza, uno a uno, a todos los desarrolladores.





"El jefe final es una raspa de pescado que escupe bolas de fuego por los ojos... Por favor, ¡qué aniquilen al guionista!"

2

5

8

3/ DEAD RISING- BROCK
En uno de los muchos finales de *Dead Rising* tienes que vértelas con el maníaco masca cigarrillos de Brock. ¿Por qué demonios no puede quedarse dentro del tanque, alejado de la marabunta de zombis? ¿Por qué es eso tan difícil? A cambio, Frank West patea la mierda lejos de él, alimenta a los no muertos y estos gritan de angustia. The End. Ridículo.

4/GEARS OF WAR-RAAM
La aventura violenta de ciencia ficción de Epic ya es un clásico. Pero vamos, ¿una batalla contra un jefe en un nivel a bordo de un tren en marcha? Es uno de los mayores clichés en la historia de los videojuegos, y un disgusto mayúsculo. ¿Qué ocurrió con la batalla de Brumak? Los que lo jugaron en PC lo disfrutaron y lo calificaron de fantástico. *Gears 2* tendrá mejor diseño que Brumak y más, mucho más....

5/ PREY-LA ESFERA
Después de seis horas de desquiciante pelea, pasándote niveles endiablados y viendo cómo tus poderes caen poco a poco, el jefe final de *Prey* está diseñado para decepcionar al más pintado. De hecho, ella es un humanoide de un solo ojo, con voz de abuelita tierna, que cae en cuestión de minutos.

6/ LOST PLANET - ISENBERG
Tedioso al máximo, la batalla final contra Isenberg —el líder de NEVEC— y su robot juguetón, dura demasiado tiempo. Arriba, abajo, izquierda, derecha, láser; arriba, abajo, izquierda, derecha, misil; arriba, abajo, izquierda, derecha, y repetir hasta que su lenta muerte llegue... muchos minutos después.

7/ PORTAL - GLADOS
Ahora mismo adoramos a GLADOS, la chica psicópata de *Portal*. La razón por la que ella figura en esta lista de deshechos finales es porque el juego ha sido estropeado para siempre por una corriente interminable de blogs, foros y páginas, que aseguran que han descubierto el pastel y está aún viva. Ellos piensan que sólo con hacer eso ganan el premio al mejor autor de comedia del año. Pero creednos. Está bien muerta.

8/ NINETY-NINE NIGHTS- EL REY DE LA NOCHE
Se cree que los juegos japoneses pueden ser brutales, pero el Rey de la Noche al final de *NNN* es más duro que la separación de bienes entre Anita Obregón y Darek. Los ataques son increíblemente poderosos y sus defensas son casi infranqueables, a veces ni siquiera le consigues hacer cosquillas. Tómate una semana libre en el trabajo, llega inmaculado al último nivel y empieza a rezar...

NOTA: Si no estás de acuerdo con nuestra selección y quieres añadir algún otro jefe final lamentable, escríbenos.

En tu disco

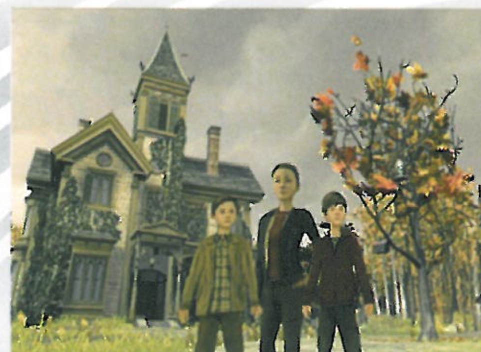
Tan cargadito como siempre, más divertido que nunca, bienvenidos a nuestro DVD.





OXM Xcast
AUTOR:

Un mes más, nos encontramos en estas líneas. Unos, ansiosos por disfrutar de vuestro flamante DVD de demos, y otros, los que suscribimos, al pie del cañón para contaros, casi a viva voz, lo que os espera una vez que el disco se ponga a girar. Y la realidad es que os tenemos preparadas nada más y nada menos que 11 demostraciones, con una pequeña recopilación de algunos juegos que, aunque no son nuevos, están a un precio reducido para ayudaros a echarle el guante y que forman un plato de lo más apetitoso. Hablamos de Sega Rally y Fifa 08, verdaderas joyas en sus respectivos géneros, que ahora puedes encontrar a un precio reducido. También los Simpson se pueden encontrar a un precio casi de ganga. Pero para ganga la que resulta ser Orange Box. Pruébala y nos dices si mentimos. Y como siempre, un buen puñado de arcades para abrir boca. Bon Apetit.



2 Las Crónicas de Spiderwick

¿Qué es?

Una aventura basada en la peli, que está basada a su vez en un libro de gran éxito. Sea como fuere, te toca ayudar a los miembros de la familia Grace a salvar el pellejo. Concretamente en esta demo podrás ser Jared, uno de los gemelos, o un extraño bicho enano que siempre habla con rimas.

Controles

Moverse · Cámara · Sin uso
Golpear/Sprint · Sin uso · Esquivar
Usar hada · Apuntar · Tirachinas
LB Cambiar arma · RB Sin uso

1 Conflict: Denied Ops

¿Qué es?

Un juego de disparos en primera persona, en el que controlamos a dos personajes a la vez: un viva-la-virgen con ametralladora, que responde al nombre de Lang, y un marine curtido en mil y pico batallas, que no responde, pero se apellida Graves. Cambia de uno a otro para usar sus habilidades únicas, o juega con un colega (lo que es mucho más divertido) y acaba con todos los malvados que se acinan en las ruinas del monasterio de Santa Cecilia. No te olvides de volar los barriles, hacer estallar tantos cráneos como puedas y, si no es mucho pedir, derriba el helicóptero con la ametralladora de Lang.

Controles

Moverse · Vista · Inclinarse
Acción · Cambiar agente · Recargar
Inventario · LT Órdenes · RT Disparar
LB Fuego de supresión · RB Lanzar granada

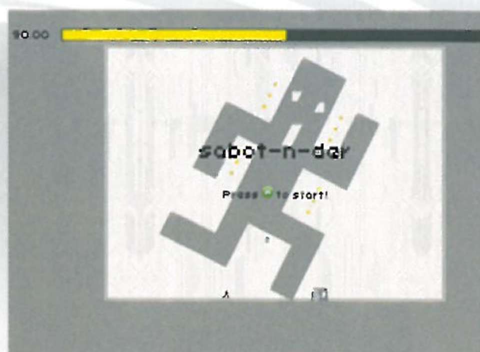


TRUCO
Cada soldado tiene un arma distinta, planifica conforme las necesidades de la misión.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX **IMÁGENES**

Cinco nuevas imágenes de jugador exclusivas de uno de los juegos de *The Orange Box*, esta vez toca *Portal*.

Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador





TRUCO ¿Has encontrado ya el gnomo de jardín escondido en algún lugar de la demo?

3 N+

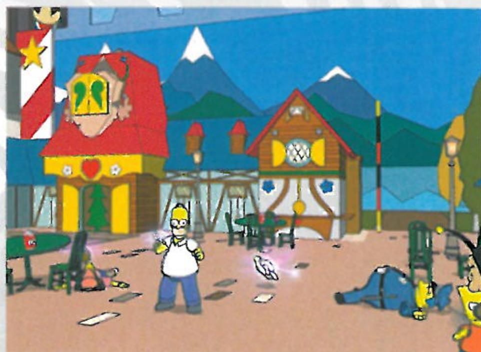
¿Qué es?
Una pequeña gran sorpresa de la que Xbox Live Arcade nos da de vez en cuando. Se trata de un plataformas a la antigua usanza, con cientos de niveles cada vez más difíciles en los que nuestra única esperanza son la habilidad al mando y los reflejos.

Controles
Moverse · Sin uso · Sin uso · Salto
Sin uso · Sin uso · Sin uso
Sin uso · Sin uso · Sin uso · Sin uso

4 Orange Box

¿Qué es?
No es un pack cualquiera. Se trata del pack definitivo para los amantes de la acción. La mejor prueba de ello es esta demostración de la joya de la corona: *Half-Life 2 Episode Two*. Un verdadero Tour de Force (como dirían los franceses), que no debes dejar de probar si te consideras un jugón de tomo y lomo.

Controles
Moverse · Vista · Cambiar armas · Salto
Recarga · Coger · Linterna · Disparo 2
Disparo · Sprint · Arma gravitatoria





TRUCO Conducir por las marcas te da más velocidad, pero menos control sobre el coche

5 Los Simpsons

¿Qué es?
Nos encantan estos dibujitos amarillos, tanto que Maeso no hace más que jugar a esta demo sin parar, intentando romperle el trasero al muñeco de los donuts. Puede que te parezca raro o peculiar, pero con juegos así, la verdad es que uno ya no echa de menos ver la serie mientras llena el buche.

Controles
Moverse · Cámara · Cambiar personaje
Salto · Ataque · Golpear · Usar
Fijar objetivo · Habilidad

6 Sega Rally

¿Qué es?
Carreras alocadas, de las de mucho acelerar y poco pisar el freno. Una gozada para los sentidos, en la que el trazado de cada circuito se va deteriorando con el paso de los coches, lo que modifica la conducción en cada vuelta. Una nueva vuelta de tuerca a un clásico que jamás pasará de moda.

Controles
Dirección · No se usa · Dirección
Freno de mano · Marcha arriba · Marcha abajo
Vista trasera · Frenar · Acelerar

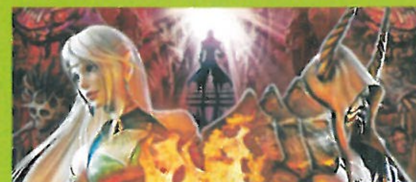
Contenidos

Demos
Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.





7 FIFA 08

¿Qué es?
El mejor fútbol en Xbox 360, después del pequeño chasco que nos hemos llevado con su rival, PES 2008. Enfrenta a los mejores equipos de Europa en un partido amistoso y entrena para la próxima temporada, que promete ser mucho más intensa y divertida que la que ya ha terminado.

Controles
Moverse · Primer toque · Estrategia · Pase raso · Tiro · Pase elevado · desmarque · Toque de calidad · LB Cambiar de jugador · RB Sprint



8 Triggerheart Exelica

¿Qué es?
Los clásicos japoneses siguen de moda con arcades como este. Un shooter vertical de 'los de toda la vida', en el que sobrevivir a cada nivel supone un verdadero reto para los pulgares más curtidos. Dispara a todo lo que se mueva.

Controles
Moverse · No se usa · Moverse · Disparar · Ancla · No se usa · No se usa · No se usa · No se usa · LB Bomba · RB No se usa



9 Rocketmen: Axis of Evil

¿Qué es?
La basura espacial ha conseguido entrar en la nave y amenaza la libertad del sistema solar con su maquiavélica legión de Terra. Crea tu personaje y ponte a pegar tiros, mientras disfrutas de este juego de tiros espacial con toque Cell-shading.

Controles
Moverse · Disparar · Moverse · Acción · Apresar · No se usa · No se usa · No se usa · Cambiar armas · RB Cambiar armas



10 Tron

¿Qué es?
¿Recuerdas la peli de los 80? En ella un informático acababa metido dentro de una CPU de ordenador infectada por un virus y, entre otras cosas, tenía que luchar en una especie de batalla de frisbees asesinos. Disney hizo en su momento una recreativa, y aquí está.

Controles
Moverse · Apuntar · Moverse · No se usa · No se usa · No se usa · No se usa · Devolver · Disparar · LB Devolver · RB Disparar



11 Poker Smash

¿Qué es?
Alguna mente enferma ha llegado al punto de plantearse jugar al póker mientras echa un Tetris, o lo que viene a ser lo mismo, eliminar las fichas con las figuras de la baraja. Suena raro, lo reconocemos, pero se juega tan bien que dan ganas de repetir.

Controles
Mover cursor · Mover carta · Mover cursor · Poner bomba · Mover a la derecha · Mover a la izquierda · No se usa · Pasar rápido · Cámara lenta

Xcast raja...





¿Repetimos?

Últimamente me parece que vivo un 'déjà vu' de esos continuamente. Algunos frikis (yo, entre ellos) dirían la tontería de que si se trata de un fallo en 'Matrix', por eso de hacer la gracia. Y es que si esto fuera cierto, los ingenieros de Matrix se están quedando sin ideas a la velocidad del rayo, porque últimamente la creatividad en el mundo del videojuego está muy poco cotizada. Me he dado cuenta este mes, jugando al 'nuevo' Lego Indiana Jones y luego haciendo un 'busca las 7 diferencias' con Lego Star Wars. Enumerando: se puede decir que diferentes son los escenarios, los sables lásers y... poco o nada más. Casi es de vergüenza que la gente de Travellers's Tales repita una y otra vez la misma fórmula sin sonrojarse ni un poquito. Su siguiente creación es tres cuartos de lo mismo: el juego tipo de siempre, pero con otra presentación gráfica (Las Crónicas de Narnia: el Príncipe Caspian). No es que sea una mala base, o que se haya vuelto aburrido: sigue siendo algo fresco y distinto. El problema es que deja a la creatividad en mal lugar.
Vamos, que por lo visto las nuevas ideas están mal vistas. Pero tampoco es un problema del estudio de Manchester, es algo más general. Y a la vista está, con listas de lanzamientos plagados de entregas con números cada vez más elevados, o compendios de minijuegos, a cada cual más aburrido, acompañado de la palabra 'training' como excusa. ¿Qué va ser lo próximo: un training Training? ¿Y después? Quizá un Virtual Training Training o el Lego Training Training. Lo peor viene cuando estos son los juegos que mayores ventas arrastran mes a mes. Quizás somos nosotros los que nos equivocamos. Por eso precisamente voy a tomar ejemplo y a trabajar poco. Dejo el resto de líneas en blanco, porque así, lo mismo, vendo más.

el medidor de adrenalina en el nivel adecuado— son todas las herramientas con las que podemos quitarnos a un tío de encima. Y engancha. Si a eso le añadimos que cuando nos atacan varios tenemos que ser más que rápido de reflejos para presionar la combinación de botones apropiada que aparece en pantalla, la cosa gana en variedad y, en más de una ocasión nuestro corazón latirá pero que muy rápido.

nada aburrida ni repetitiva. Si bien el modo de juego puede parecer algo repetitivo al principio, luego gana en variedad y, de un momento a otro, pasas de la tranquilidad de una sala oscura, en la que tienes que pasar de largo frente a unos marines, a la tensión de una azotea, desde la que tratamos de cazar a un francotirador o un callejón en el que nos persiguen unos tíos con pasamontañas. *La Conspiración Bourne* podría haber

Viajaremos por ciudades de todo el mundo

Esto estresa a cualquiera. Escenarios como barcos, aviones, tranvías, edificios, plazas públicas, callejones, un viaje constante por ciudades de todo el mundo, con los flashbacks en los que se apoya la historia del juego, y un personaje que realmente no recuerda quién es. Las cuentas atrás, los saltos de un barco a otro o en paracaídas, las cornisas de los edificios, las azoteas y los cables que nos llevan de un sitio a otro. Todo esto son elementos que, además, hacen que nuestra aventura no sea

caído en repetir otros juegos de espías, como *Splinter Cell* o *Metal Gear*, pero ha preferido crear una, en principio, ambigua mezcla de estos con la acción de un shooter en tercera persona y un juego de lucha. Y parece que casa bien. Lástima que no cuente con ninguna modalidad multijugador y que tener Xbox Live sea inútil con este juego. Al menos, tenemos la posibilidad de buscar los cientos de pasaportes de todo el mundo repartidos por el juego para completar el larguísimo listado de Logros.

XBOX LIVE

La gran decepción de un gran título como éste es que no tenga ni un solo apartado online. ¿No habrá nuevos episodios?

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- ✓ La variedad de golpes es tremenda
- ✓ ¡Qué tensión constante!
- ✓ Extraordinario nivel gráfico
- ✓ Niveles muy variados
- ✗ La falta de Xbox Live

PUNTUACIÓN
Más huesos rotos que en una pollería.
8,4

dependiendo de cómo nosotros nos situemos en el escenario, podemos acabar con los adversarios de mil maneras diferentes. En la misma línea de detalle y de uso del escenario es el tremendo trabajo de desarrollo que hay detrás de cada objeto o parte del escenario que es destructible. Si es cierto que no todo es destructible, sí que hay un altísimo porcentaje del escenario que puede recibir daños y ofrecer una experiencia de juego riquísima.
Con un entorno tan envolvente, *Bourne* ofrece una experiencia de juego de alta tensión. Casi ningún momento es pausado. No es *Splinter Cell*, en el sentido del sigilo precisamente. Aquí si hay que hacer ruido, se hace. Sí es cierto que determinados momentos puntuales sugieren silencio para superar una barrera, pero ya. El resto es jaleo y muchos puñetazos. Existen dos formas básicas, a través de las que nos quitamos a los enemigos del medio: les disparamos o les partimos los brazos y

Usamos cada objeto del escenario en el combate

piernas. La primera es tan simple como desenfundar un arma —es posible llevar dos de ellas encima— y apuntar mientras caminamos a los enemigos que salen al paso. Como en casi todos los casos, ellos son más que nosotros y también van armados y tendremos que usar coberturas. Pero ojo: las cajas de madera no cubren demasiado, los cristales se rompen y tendrás que ir moviéndote con soltura de una zona de cobertura a otra. Empieza la fantasía y el baile de Bourne porque empezarás a estar tan atento a las balas como al mapa que tienes en la parte inferior derecha de la pantalla y que te indica desde dónde vienen los "malos" y qué callejón es el más adecuado para llegar a donde quieres (que suele estar marcado en verde). Entonces pulsa el botón amarillo (Y) para que se despliegue el institno Bourne y, además de ver todo en blanco y negro y a los enemigos en color resplandeciente, los objetos importantes se nos resaltan. Correr, disparar y ¡zas! Un


Las cuentas atrás son un clásico en el título.

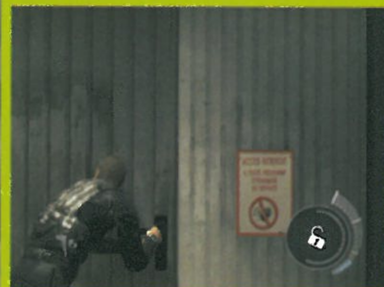

Los desperfectos son enormes en los escenarios.

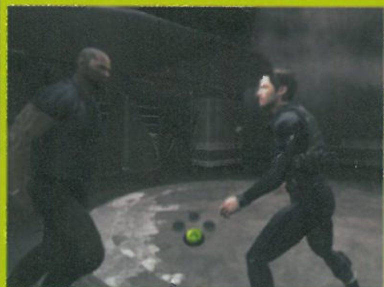

La variedad de localizaciones es enorme.

enemigo, en la cara. Comienza la animación de un par de segundos para que te prepares y entras en el modo combate. Cada vez que tengas un enemigo demasiado cerca, en lugar de disparar, los puños resuelven la situación. Ahí vemos el verdadero potencial del juego, porque la combinación de dos botones de ataque (X e Y) con un botón de defensa (A) y un último botón de golpe especial (B) —sí y sólo si tenemos

A CONTRAPIÉ

En La Conspiración Bourne se suceden escenas de acción constantemente. En esos momentos de tensión, lo que menos te esperas es que te corten la respiración con una simple puerta bloqueada o el ataque de dos o más contrarios al mismo tiempo. Traducido al juego: es que mientras corres tienes que pararte a abrir una puerta o te toca pulsar una secuencia de botones para evitar un golpe a traición.


Cuando nos quedamos delante de una puerta bloqueada basta con dejar pulsado el botón A (verde) para forzar la cerradura. Esto detiene nuestra acción, pero añade tensión a nuestra carrera, porque casi siempre tendremos a alguien detrás.


Si estamos peleando con varios enemigos y nos atacan por la espalda el instinto de Bourne se dispara y, si queremos detenerlo, aparecerá la mágica secuencia de botones.









SI EXISTE UN SISTEMA QUE PODRÍA SALVAR 600 VIDAS AL AÑO*, ¿POR QUÉ NO PONERLO EN TODOS LOS COCHES?





Ingenieros y trabajadores de línea de SEAT: Corina Baini, Jessica Rayo, Javier Gómez, Mireia Bonilla, Jonás Monleón, Ana María Gallego. Los datos lo dicen todo. El ESP es el mayor progreso en la seguridad del automóvil desde el cinturón. Por explicarlo en pocas palabras, es un sistema de estabilización electrónica que evita una posible pérdida de control del vehículo en circunstancias adversas. Su efectividad es tan alta que siempre nos preguntábamos: ¿por qué no se incorpora a todos los coches? Y ante una pregunta así, sólo había una posible respuesta. Todos y cada uno de los nuevos Ibiza tendrán ESP de serie.

NUEVO SEAT IBIZA. LA PERFECTA UNIÓN ENTRE BELLEZA Y TECNOLOGÍA.

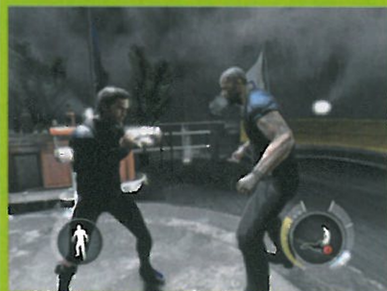
* Fuente: Revista RACC. Consumo ponderado: 4,5-6,6 l/100 Km. Emisión CO_2: 119-157 g/Km. Imagen acabado Sport.

seatibiza08.es

van a ser: luchar, huir-perseguir, disparar y muy poco más. Con estos tres pilares de acción se podrían haber hecho muchos juegos, pero la gente de High Moon optó por un juego de acción, con cámara en tercera persona y salpicado de otros géneros, como la lucha o la conducción. Y lo cierto es que casi siempre funciona de forma correcta. Ocurre que en los combates contra un oponente colocan la cámara en el lateral del personaje. De esta manera, nos ofrece una visión clásica de un juego de lucha en un escenario tridimensional. En ocasiones, la cámara se coloca sobre la acción y la lucha se hace casi imposible. Un fallo de difícil resolución, al ofrecer este sistema de luchas en los escenarios del propio juego y no en otro tipo de "arena" paralela.
Si eso es lo malo de ofrecer luchas en medio de los detalladísimos niveles del juego, lo bueno es el efecto de los golpes gracias a este escenario. Los desarrolladores se obsesionaron con que el bueno de Bourne tenía que hacer uso de todo lo que aparece en pantalla para acabar con los enemigos. Si es un extintor, lo coge y golpea en la cabeza al enemigo. Si es un libro, igual. Si lo que tiene delante es una escalera mecánica, le tira rodando por ella. Es increíble la cantidad de combinaciones posibles y cómo

LA VIDA DEL JEFE

Sólo cuando peleemos con los jefes de cada fase aparecerá en el lado izquierdo de la pantalla una barra de energía, que indica la vida de ese personaje. La nuestra estará presente siempre en el lado derecho. Eso sí, no aparecerá hasta que no recibamos daño. Si se encadenan varios golpes o disparos irá bajando la barra y nuestra visión se irá nublando y ensangrentando al mismo tiempo. Eso sí, bastará con que nos pongamos a cubierto para que nos curemos de forma automática. Por supuesto, en el nivel más difícil esta recuperación será bastante más lenta.




Combinando X e Y podremos pelear fácilmente.

Con la cámara lateral entramos en un modo de combate clásico



Inevitablemente, alguna zona requerirá carga.



No hay golpes más brutos que los vistos en este juego.

Robert Ludlum's: La conspiración Bourne

OXM Chema

AUTOR:



El día en que el shooter y la lucha se dieron la mano

Cuando un juego que sólo tiene modo campaña para un jugador, no tiene ningún añadido online y se basa en una historia popular como la del espía Bourne, logra entretener es que tiene ese algo especial que sólo consigue plasmarse en unos cuantos títulos a lo largo del año. Creo que *La Conspiración Bourne* es uno de ellos.
No puedo decir que sea el mejor juego del año. No llega a tanto. Sin embargo, tiene una serie de buenas cualidades que han ido acaparando mi atención progresivamente y creo que va a ser algo que el jugador va a notar también. Realmente, el juego comienza flojo. Las primeras misiones que nos sirven de tutorial son demasiado planas y casi llegan a aburrir, pero algo logra hacer que el jugador no llegue a desconectar. Quizá el mero hecho de saber que Bourne sea capaz de más. Y, efectivamente, Bourne es capaz de mucho más. Lo que al principio pueden ser unas secuencias de acción, algo lentas y con poca "chicha", van ganando en tensión y potencia según vamos progresando. Por eso, la principal recomendación es que seas persistente. Lo bueno está un poquito más adelante. Y en este juego ocurre que es siempre así. Se puede decir que casi todas las misiones logran superar a la anterior, tanto en tensión como en variedad, así como en el propio diseño del nivel. Es lógico que se fuese complicando, pero lo que nos transmite es que parecen mucho más trabajados los niveles más avanzados que los iniciales.
En cualquier caso, desde el primer momento vamos a poder disfrutar de lo que trata este fantástico juego de acción. Porque esto es un juego de acción, como lo es la aventura que cuenta, lo era la novela y lo es la película (aunque aparentemente el juego no esté basado directamente en la película). Básicamente, las tareas

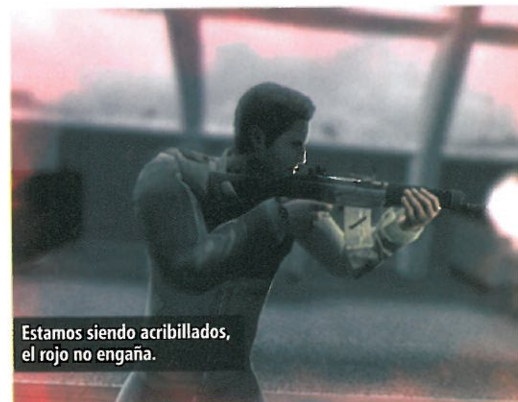




Con la adrenalina suficiente, damos un golpe especial.



Ponerse a cubierto siempre es una buena estrategia.



Estamos siendo acribillados, el rojo no engaña.

Detalles



En la calle **JUNIO**

Edita: Vivendi Games
Des: High Moon
Jugadores: 1
Online: Nada
A tu manera: Decide cómo eliminar a todos

MÁS en **xbox.com**

¿Sabías que?

EL TÍO QUE ENSEÑÓ A PELEAR A BRAD PITT

La gente de High Moon Studios ha contado con Jeff Imada para crear las coreografías de lucha del juego. Si no sabes quién es, enseñó a pelear a Brad Pitt o Matt Damon entre otros.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego de acción y lucha. Poco espionaje.

Se parece a...
A las pelis de Seagal o Van Damme.

¿Para quién?
Para adultos que toleren la violencia virtual.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX

E3 2008: ¿El Retorno del Rey?



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Este año, el E3 regresa a la casa que nunca debió abandonar: el Convention Center de Los Angeles. Es cierto que aún es pronto para saber si, con el tiempo, conseguiremos entre todos volver a los tiempos en los que el mundo de los videojuegos se paraba de verdad durante la feria, pero también lo es que rectificar es de sabios, y era cuestión de sentido común eliminar el lamentable formato de los últimos años.

Llega, en pocos días, la edición 2008, y allí que nos vamos para ofreceros, de primera mano, todas las novedades que vayan apareciendo en el catálogo de Xbox 360, y además traeros unas cuantas sorpresas para que degustéis el E3 como nunca antes lo habíais hecho.

De momento, y a la espera del E3, te dejamos con un 'crossover' que promete no dejar indiferente a nadie: Mortal Kombat VS DC Universe. Hemos estado en Chicago para traértelo en exclusiva y tiene muy buena pinta. Eso sí, queremos hacer una petición desde la Revista Oficial Xbox 360: ¡queremos también un Mortal Kombat VS Marvel!

¡Ah!, y otro dardito envenenado para quienes aún piensan que los juegos son cosa de personas con problemas de relaciones sociales. Un estudio —otro más— elaborado por el psicólogo australiano Daniel Loton, de la Universidad de Victoria, determina que no merma las habilidades sociales de los usuarios. "Nuestros análisis demuestran claramente que los videojuegos no causan problemas sociales y que los problemas sociales no llevan a las personas al juegos", opina.

Este análisis social ha sido realizado en base a encuestas de 621 usuarios de videojuegos, con un consumo semanal de más de 50 horas, en un 15 por ciento de éstos. De este dato, sólo un 1 por ciento registra "problemas" sociales, como la timidez.

¡Nos vemos en Xbox Live!

FE DE ERRATAS: En el nº 19, en el Primer Vistazo de Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian, hay un error. El título contará finalmente con modo cooperativo local, pero no online.

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Redacción: Antonio Bejarano
Email: antonio.bejarano@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Pedro Pablos
Email: pedropablo@unidadeditorial.es



Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



DVD /Actualidad: Jorge Núñez
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Actualidad Kaos2K
Email: xbox360@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Antonio Bejarano - antonio.bejarano@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, Juan García *'Xcast'*, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández *'Kaos2k'* y Jorge Núñez *'Clapillo'*

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI ARI FIPP

¡TOMA FRUTA!



Hero FRUIT2DAY una forma innovadora y práctica de tomar en una botella las 2 raciones de fruta que necesitas todos los días.

Toma FRUIT2DAY cada día.



Tu ración diaria de fruta en una botella



PURE UNREAL III **ALPHA PROTOCOL** NINJA GAIDEN 2



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360

LA REVIS[illegible]IAL DE XBOX

LA CONSPIRACIÓN DE BOURNE: UNA MÁQUINA DE MATAR

UNA REVISTA MARCA

